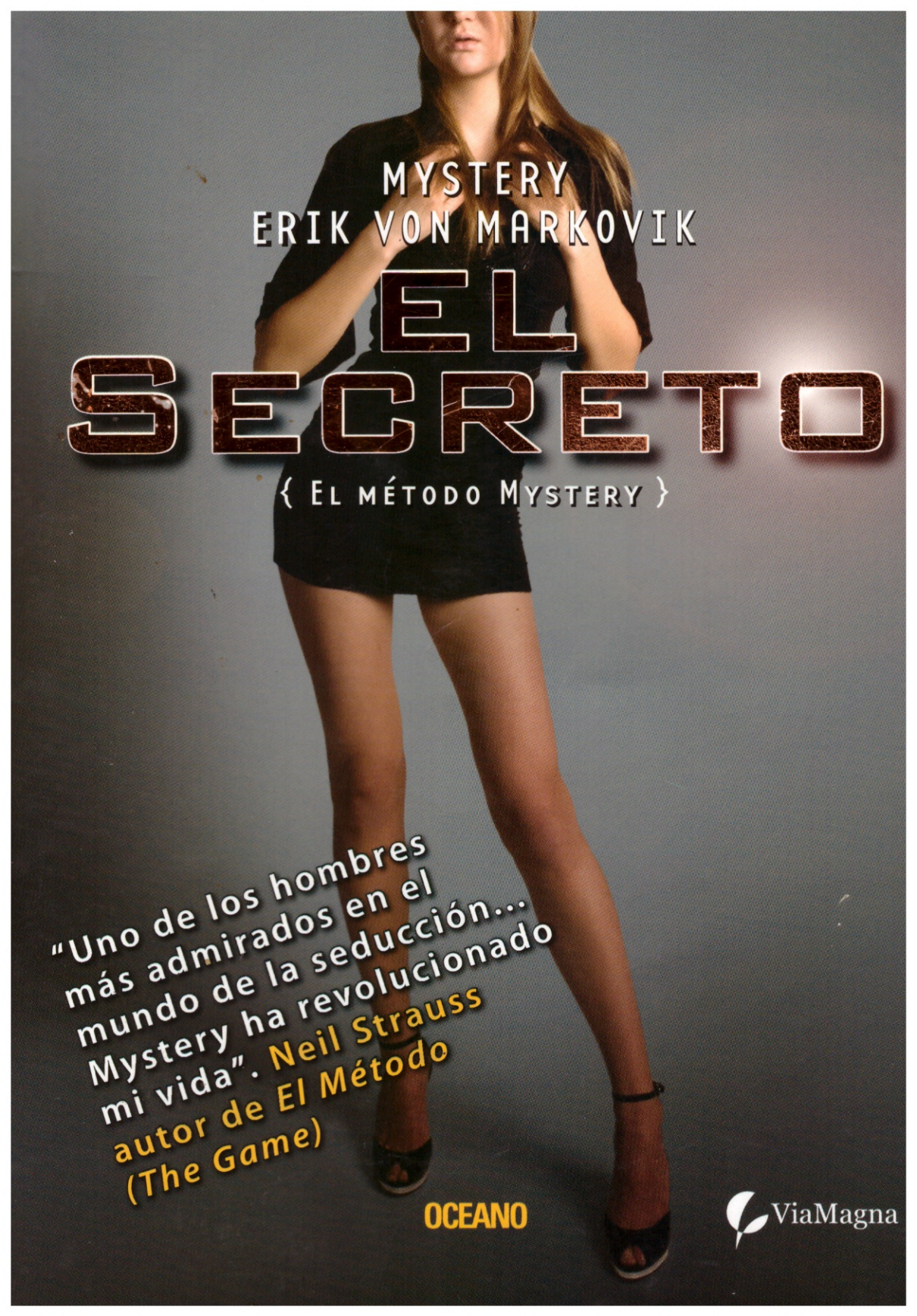

MYSTERY
ERIK VON MARKOVIK
EL SECRETO
{ El método Mystery }
"Uno de los hombres más admirados en el mundo de la seducción... Mystery ha revolucionado mi vida". Neil Strauss autor de El Método (The Game)
OCEANO
ViaMagna

PARA ESTAR EN EL MUNDO

El Secreto

[El Método Mystery]

El Secreto

[El Método Mystery]

Mystery
Erik Von Markovik

EL SECRETO
[El Método Mystery]

Título original: THE MYSTERY METHOD

© 2007, Mystery Method Corporation

© 2007, Rita Karina Plasencia (por la traducción)

© 2007, ViaMagna S.L. Editorial ViaMagna,
Gran Vía de Carlos lll, 84, Entresuelo 3ª
Barcelona 08028
www.editorialviamagna.com
e-mail: editorial@editorialviamagna.com

D. R. © 2009, Editorial Océano, S.L.
Milanesat, 21-23 - 0817 Barcelona
Telf. 93 280 20 20 - Fax 93 203 17 91

D. R. © para la presente edición EDITORIAL OCÉANO DE MÉXICO, S.A. DE C.V.
Boulevard Manuel Ávila Camacho 76, 10º piso,
Colonia Lomas de Chapultepec, Miguel Hidalgo,
Código Postal 11000, México, D.F.
☎ (55) 9178 5100 (55) 9178 5101
✉ info@oceano.com.mx

PRIMERA EDICIÓN

ISBN 978-607-400-203-4

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita del editor, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo público.

HECHO EN MÉXICO / IMPRESO EN ESPAÑA
MADE IN MEXICO / PRINTED IN SPAIN

9002702011209

He consagrado mi vida a explorar
y entender a la humanidad.

El Método Mystery es mi humilde,
aunque ambicioso, intento de resolver
el mayor misterio del universo:

LAS MUJERES.

A ellas dedico, con compasión, esta obra.

Índice

Prólogo 17

1. El misterio detrás de Casanova 19
2. Reconectar el circuito de atracción femenino 27
3. Reglas y estructura del juego 41
4. A1: el abordaje 67
5. A2: interés femenino-masculino 83
6. A2: interés masculino-femenino 113
7. C1: confort y conversación 139
8. Juego intermedio y juego final 157

Conclusión: sal a conquistar 177

Glosario 179

Este libro fue escrito, en principio, para un lector masculino, aunque aquellas mujeres con capacidad de discernimiento lo encontrarán agradablemente revelador en muchos aspectos.

Si no puedes atraer a una mujer eres,
según la definición del diccionario, estéril.

MYSTERY

Prólogo

Sin ningún remordimiento, la Naturaleza eliminará tus genes de la existencia, a no ser que hagas algo ahora para aprender cómo atraer mujeres.

¿Tengo tu atención?

Bien, porque atraer mujeres es un asunto serio. En principio, estás de acuerdo con esta afirmación, o no tendrías entre tus manos este libro. ¡Pero sólo por ser un asunto de vida o muerte, no significa que el proceso de atraer mujeres no sea superdivertido!

Si quieres ser multimillonario necesitas una estrategia de probada eficacia para acumular riquezas, ¿no es cierto? De igual modo, si quieres ser un Adonis, necesitas una estrategia de probada eficacia para transformar tu físico. Bien, ¿y qué ocurre si lo que deseas es tener mujeres hermosas, del tipo de las que ves en las revistas y en los videos musicales, colgadas del brazo o metidas en tu cama? En ese caso, el Método Mystery (MM) es la estrategia de probada eficacia que necesitas para crear un estilo de vida lleno de ilimitadas posibilidades de elección. Yo lo he creado, y si me concedes el privilegio, seré tu mentor y me encargaré de que domines mi método.

No es ningún secreto que he salido con algunas de las mujeres más bellas del mundo y no tengo reparo en decirlo (aunque la belleza física es sólo una de las muchas cualidades que busco en una compañera). Nunca me he considerado un artista del ligue, ni debería hacerlo, pero siempre es halagador que los amigos me pregunten cómo he conseguido esas novias despampanantes. De modo que empecé a enseñarles, de manera informal, mi secreto para atraerlas. Armados con este conocimiento, pronto ellos también consiguieron novias hermosas.

Que las artes venusianas no definan tu vida,
sino que la enriquezcan.
MYSTERY

A lo largo de los años, estas discusiones informales con amigos evolucionaron hasta convertirse en seminarios y talleres dinámicos, llevados a cabo "sobre el terreno". Literalmente, llevé a hombres a clubes nocturnos y otros lugares de reunión y los entrené allí mismo para abordar y atraer mujeres de manera sistemática. He ayudado de modo personal a cientos de hombres de todo el mundo a aprender aquello que su padre nunca les enseñó.

Es por eso que tengo el privilegio de compartir contigo más de diez años de experiencia en la ciencia de la dinámica social y el arte del ligue con un abordaje calculado. Mi objetivo con el Método Mystery es acelerar notablemente tu proceso de aprendizaje, ahorrándote años de dolorosa frustración y soledad en el proceso.

Busca el sendero hacia el dominio de las artes venusianas.

Afectuosamente,

Mystery

mystery@mysterymethod.com

El misterio detrás de Casanova

Si los maestros y los padres enseñaran las asignaturas, en orden de importancia, a los varones que reciben su "sabiduría", las lecciones de historia no invocarían a filósofos griegos y antiguos místicos, a presidentes y reyes, a guerreros y generales. En cambio, se concentrarían en Casanova, el amante más experto y exitoso de la historia. Nació en Venecia, Italia, en 1725 y murió en 1798, números que no revisten tanta importancia como los siguientes: según él mismo afirmaba, a lo largo de esos 73 años, Casanova gozó de relaciones eróticas con 122 mujeres durante sus viajes a través de Europa en carácter de clérigo, soldado, violinista y mago. En la Francia del siglo XVIII nadie lo superó en el juego de la seducción.

Casanova anotaba como Kobe Bryant,[1] pero no seducía de manera indiscriminada. Era increíblemente ambicioso y se llevaba a la cama sólo a aquellas mujeres cuyo valor las hacía dignas del ligue. Estas mujeres eran las perfectas 10, o casi 10, de la época: imagina a las modelos que aparecen en bikini en el *Sports Illustrated*, en una de las presentaciones de Mozart, flotando de un grupo social a otro, lanzando discretas miradas por encima de abanicos ondulantes que ocultaban pronunciados escotes, con peinados intrincadamente esculpidos que se elevaban noventa centímetros por encima de sus cabezas. Eran mujeres muy hermosas, en la cima de la escala social, al parecer fuera del alcance de cualquiera que no perteneciera a la realeza.

Olvida los sonetos de Shakespeare, el discurso de Gettysburg[2] y *Guerra y paz*; si Casanova no hubiera dejado una autobiografía (muy popular, por cierto, hasta nuestros días), sino una guía de instrucciones, detallada paso a paso, acerca de sus conquistas sexuales, ésta se convertiría en el libro más codiciado de la historia, junto a las Sagradas Escrituras. ¿Qué no darías tú, o cualquier otro hombre, por acceder al secreto para seducir a mujeres hermosas? Tan sólo observa el atractivo atemporal del Kama Sutra y luego imagina, no una guía sobre posiciones sexuales exóticas, sino una de cómo atraer mujeres hermosas.

Mi nombre es Mystery y escribí esa guía, la tienes en este momento entre tus manos. Como el principal artista del ligue, soy lo más parecido a un Casanova moderno (aunque ya lo he "superado" en sus conquistas). Al igual que a mi predecesor, me encantan las mujeres. En realidad, me enamoro de todas. Pero eso no me hace único. Lo que me hace único es que, gracias a las técnicas de ligue que he llegado a dominar, mi amor siempre es correspondido. Y estoy aquí para mostrarte cómo lograrlo.

[1] Kobe Bean Bryant (1978), jugador estadunidense de basquetbol. Su posición es la de escolta y juega en Los Angeles Lakers de la NBA, liga en la que está considerado uno de los mejores jugadores, especialmente por sus dotes de gran tirador. *(N. de la T.)*

[2] El discurso más célebre de Abraham Lincoln, pronunciado durante la ceremonia de consagración del cementerio de Gettysburg, Pensilvania, Estados Unidos, el 19 de noviembre de 1863. Al invocar el principio de igualdad de los hombres, consagrado en la Declaración de Independencia, Lincoln redefinió la guerra civil como un nuevo nacimiento de la libertad para Estados Unidos y sus ciudadanos. *(N. de la T.)*

EL ALGORITMO PARA CONSEGUIR MUJERES

Las artes venusianas (las artes del amor) probablemente son la única disciplina con la que los profesores no intentaron atiborrar tu cerebro mientras pasabas de la niñez a la adolescencia y luego a la edad adulta. Reconozcámoslo, cuando estudiabas álgebra en la escuela, los únicos números que realmente te interesaban eran las medidas de la chica del suéter ajustado y los dígitos que necesitabas para llamarla por teléfono. Esos números representaban algo sobre lo que valía la pena poner las manos.

Entra al mundo del Método Mystery. Si alguien está enfermo y quiere recobrar la salud, necesitará adoptar un algoritmo sobre cómo hacerlo, quizá con una nueva dieta o un régimen de ejercicio físico. Si alguien no tiene dinero y desea obtenerlo, será necesario que adopte un algoritmo para generar riqueza, quizá gracias a una nueva cartera de inversiones. De modo similar, en lo referente a las relaciones, si una persona no tiene éxito y quiere alcanzarlo, necesitará adoptar un algoritmo para el éxito. Yo inventé ese algoritmo.

Soy tu maestro y este libro es tu guía para reconocer los patrones de las interacciones sociales dinámicas y luego aprender a usarlos a tu favor. El estudio de este cuerpo de conocimiento, llamado dinámica social, se ha convertido en mi principal ocupación, en particular su aplicación en el mundo del ligue. Se trata de algo más que de seducir y lograr conquistas sexuales; también abarca entablar amistad tanto con hombres como con mujeres. Pero no te equivoques: se trata, ante todo, de acostarte con más mujeres de las que nunca has soñado, suponiendo que eso es lo que deseas. Y no simplemente llevarte a la cama a alguien, sino, como Casanova, acostarte con esas bellezas que siempre han parecido estar fuera de tu alcance. En su caso, las aristócratas; en el tuyo, las mujeres que ves caminando por las pasarelas con tacones de aguja, en brazos de atletas profesionales y celebridades y en las páginas de *Playboy* y *Maxim*. Tú puedes tener a esas mujeres. El Método Mystery puede dártelas.

DOMINAR LA CIENCIA DEL CORTEJO

El Método Mystery (MM) te proporciona una estrategia paso a paso que estructura el "cortejo" (término pintoresco y anticuado que designa la secuencia de eventos que culminan con un hombre acostándose con alguien) para alcanzar el éxito. Antes que yo, nadie había definido el cortejo como una estructura predeterminada que tiene varias fases. A través de años de estudio y experimentación he identificado un proceso que se inicia en el momento en que te acercas por primera vez a una mujer que te interesa. A partir de ese instante generas atracción en ella, mediante el uso de una habilidad finamente calibrada para influir (no para manipular; hay una gran diferencia), que este libro te ayudará a desarrollar. El siguiente concepto

es, en suma, importante: la atracción viene antes que la seducción. Pero, aunque necesaria, la atracción no es un fin en sí misma. Luego necesitas generar confort con esta mujer que es ahora tu objetivo (como descubrirás, atracción y confort son igualmente necesarios para llegar al juego final: tener sexo). Mientras enseño "a cortejar", el proceso de generar atracción y confort tal vez se lleve a cabo en varios lugares de reunión (por ejemplo en un bar, un restaurante) camino al destino final, que quizá será tu cama o la de un cuarto de hotel. Sin embargo, eso no sucederá hasta que no crees excitación sexual al culminar la fase de generación de confort y luego des inicio a una relación sexual a través de la seducción.

Eso es lo que hace el Método Mystery. Éste es un algoritmo avanzado que elaboré a lo largo de trece años. Lo creé a través de años de prueba y error, porque tuve que hacerlo. Cuando comencé, no existía guía alguna como la que tienes ante ti. No pude darme el lujo de comprar un libro como éste, de asistir a un seminario, o de buscar en Google la frase "artista del ligue". Armado sólo con ignorancia y deseo salí "al terreno", ya que era allí donde estaban las mujeres. Avancé paso a paso. Aprendí primero cómo no debía "abrir". Una vez que aprendí a abrir, también descubrí empíricamente que en lugares públicos las mujeres guapas rara vez están solas. Por lo tanto, tuve que volverme hábil para abrir un grupo entero y todo lo que esto implica, hasta lograr un sistema para seducir mujeres, caracterizado por ser exhaustivo, estar probado sobre el terreno y listo para usarse.

Sinceramente, si hubiera leído una guía como ésta en mis inicios, me habría ahorrado unos siete años de sufrimiento y confusión.

Desde su concepción, el Método Mystery ha sido modificado por algunos de mis amigos más íntimos, la mayoría exalumnos míos que se pusieron al día usando mis técnicas hasta llegar a convertirse en artistas del ligue por derecho propio. Del mismo modo que mis estudiantes aprendieron de mí su habilidad, yo he aprendido mucho de ellos, y las nuevas percepciones que adquirieron "sobre el terreno" han mejorado mi propia metodología. Como en todo sistema de autosuperación y transformación personal, en el Método Mystery constantemente se están introduciendo mejoras. El método siempre estará desarrollándose, ya que la gente que lo usa también está en constante cambio. Para mantenerlo actualizado, de acuerdo con los últimos datos empíricos disponibles, introduzco mejoras al sistema, metódicamente, cada seis meses sin falta. Puedes estar al día acerca de mejoras y descubrimientos a través de nuestro sitio web www.mysterymethod.com.

DESCUBRE EL SECRETO PARA ATRAER MUJERES HERMOSAS

Si sigues el Método Mystery tal y como lo explica este libro, podrás seducir a cualquier mujer que conozcas (sin importar lo atractiva que sea ni lo inalcanzable

que parezca) dentro de las cuatro a diez horas posteriores al primer encuentro, siendo siete horas el promedio de tiempo en el que ocurre la seducción, lo cual da origen a lo que yo llamo la Regla de las Siete Horas (recuerda que esas siete horas no siempre deben ser consecutivas, aunque a veces puede ser así). Como señalé antes, por lo general pasar del cortejo a la seducción requiere cambios de lugar, que deben concertarse a través de los denominados puentes temporales (hablaremos de estos últimos más adelante).

Seducir a cualquier mujer en siete horas... ¿cómo es posible eso? La razón de que el Método Mystery dé resultado, y además lo haga rápidamente, es que define el proceso natural de cortejo, desde el primer encuentro hasta el sexo, que ha sucedido en todas y cada una de las historias de amor sobre las que has oído, leído o experimentado en tu vida. Refleja verdades universales y el curso natural de los acontecimientos; lo reconfiguré, basándome en mis propios éxitos. Yo iba a un lugar, "hacía" una novia y luego pensaba: *Está bien, ¿cómo lo hice?* Es así como determiné y develé el sinnúmero de modelos cognitivos que definen el cortejo.

Bien, ahora probablemente estés pensando: *Claro que me gustaría generar atracción y confort con una hermosa mujer, pero cada vez que abordo a una, se deshace de mí antes de haber terminado la segunda o tercera frase.*

Éste es el secreto, y uno de los más asombrosos del Método Mystery por lo contraintuitivo y porque contradice aquello que durante toda tu vida has creído que debía hacerse para atraer mujeres hermosas. Para que los amigos de la mujer en cuestión te permitan intentar atraerla, en primer lugar debes descalificarte como un potencial pretendiente de ella. Si no lo haces, ella supondrá, sólo porque la abordaste, que estás intentando ligar. Y si efectivamente lo estás, ella sabrá que la consideras como alguien de alto valor. Y si su valor es alto, lo más probable es que sea más alto que el tuyo. En otras palabras, te considerará de escaso valor y serás penalizado, no sólo por aproximarte a ella, sino también por ser agradable. Llegado ese punto, ya has transmitido que no vales la pena.

Te enseñaré cómo evitar esta trampa usando el Método Mystery. En vez de precipitarte ciegamente dentro de un grupo de mujeres y descalificarte de inmediato al ser considerado como potencial pretendiente, aprenderás cómo ganarte a esas mujeres durante los primeros minutos, lo cual te permitirá demostrarles un alto valor.

Por supuesto, este libro te presentará con lujo de detalles las técnicas para demostrar alto valor, desde el *pavoneo* (vestirse de modo extravagante) y la preselección (exhibir otras mujeres delante del "objetivo", lo que a menudo genera una trama de celos en tu juego de seducción) hasta la prueba social (mostrar que otras personas que pertenecen al *set* de ella te consideran como alguien de alto valor) dirigirle *negas*[3] (hacer sutiles comentarios negativos que llevan a tu objetivo a bajar la guardia y la hacen cuestionarse su propio valor, aumentando relativamente el tuyo). Incluso hay una sección especial acerca de demostrar

valor a "especialistas"[4] (término que describe a las mujeres contratadas por su belleza, como las bailarinas exóticas, *barwomen*, bailarinas *à gogó*, azafatas y modelos) y luego ligar con ellas.

En realidad, a lo largo del libro, a la estructura del cortejo **conocerse-tener sexo**, que he "descubierto", se añaden tácticas venusianas para que puedas completar los objetivos de cada fase. Pero voy aún más allá al agregarle una tercera parte al libro para mostrarte cómo personalizar tu juego, ayudándote a crear y luego transmitir una identidad cuyo estereotipo supone un alto valor.

Lo último que quiero hacer es convertirte en un artista del ligue "en serie". Si es necesario, yo seré el primero en cambiar el libreto, lo cual hice recientemente para ligar con una supermodelo que estaba sentada en un club con otras siete personas. Rompí a propósito una de mis reglas al ocuparme sólo de ella hasta que la mayor parte del grupo se hubo marchado y mi objetivo se quedó junto con otras dos personas, convirtiéndose en parte de un *set* tres. Al haber abierto un set cuatro contiguo (mixto, dos chicos y dos chicas) desarmé a los hombres, obtuve dos mujeres como prueba social y para generar una trama de celos y...*voilà!* conseguí mi supermodelo.

¡Una vez que hayas dominado las técnicas que presento aquí, podrás conseguir resultados igualmente espectaculares!

GENERAR UN MISTERIO

Puedo hacerlo para ti porque lo he hecho para mí mismo. Lo creas o no, cuando era más joven, yo era en realidad una persona extremadamente tímida. No es de extrañar que me haya sentido fascinado por la magia. Me encantaba ocultarme detrás de ella; me proporcionaba una máscara social que me protegía al interactuar con los demás. La magia me proveía de rutinas prediseñadas que tenían un fuerte impacto emocional.

El momento decisivo llegó en los últimos años de mi adolescencia, antes de los veinte, cuando viajé a Florida para presentar mi espectáculo de magia a bordo de un crucero. Antes de que me incluyeran en el show, empecé a ganar más dinero haciendo magia ambulante en los restaurantes. En realidad, me fue tan bien que nunca me embarqué.

Lo más importante de esa experiencia es que me enseñó una serie de conceptos fundamentales. Por ejemplo, que en ese entorno no es aconsejable tan sólo caminar hasta una mesa de extraños y decir: *"Hola, ¿les gustaría ver un poco de magia?"*. Lo más fácil para alguien en esa situación es decir que no. Por lo tanto tuve que idear una serie de técnicas para parecer "un tipo *cool*" y, de ese modo, lograr que el público quisiera que estuviera allí. Luego debí interiorizar las reglas que desarrollé para mejorar como resultado de la repetición. Al final, me hallé en posesión de un conjunto de habilidades sociales que realmente caen bien.

[3] *Neg* en el original. En otras palabras, es un comentario negativo envuelto en un cumplido ambiguo.

[4] *Hired guns* en el original. Modismo que se emplea para describir a especialistas externos que son contratados para realizar un trabajo profesional.

Luego me di cuenta de que podía quitar la magia de esas rutinas y que aún conservaban su impacto. De modo que empecé a trabajar en mi habilidad para desarrollar historias y tramas con las que pudiera cautivar a un grupo y así surgió la base para la idea de elaborar rutinas y usar material prefabricado. Entonces empecé a enseñarles estas habilidades a mis amigos.

Ellos llegaron a dominarlas y también tú puedes hacerlo. Si estás pensando: *Sí, eso te dio resultado a ti, pero conmigo nunca va a funcionar; yo soy un freak*, no te preocupes. Yo también era un *freak*. La verdad es que, hablando en general, los *freaks* son individuos inteligentes que simplemente aún no han aplicado esa inteligencia a los escenarios sociales; por lo tanto, presentan deficiencias en esa área. Para empeorar las cosas, la sociedad que nos rodea, a primera vista parece realmente caótica. Pero cuando ves a todos los otros seres humanos como hermosas y elegantes máquinas biológicas provistas de sofisticados sistemas conductuales diseñados para alinearse con otros y así maximizar sus oportunidades de supervivencia y reproducción (S-R), la tarea de entender a la humanidad se vuelve superable.

¡No sólo yo mismo era un *freak*, sino que además he enseñado el Método Mystery a otros *freaks*! ¿Y sabes qué? Ya dejaron de serlo y lo mismo sucederá contigo. Al tenerme como tu amigo y guía empezarás a programar tu comportamiento, incorporando elementos de las artes venusianas, y a practicarlo e interiorizarlo para que no tengas que pensar en el ligue. Simplemente sucederá de un modo natural. Al leer este libro sólo estás pasando tu tiempo con el tipo que descifró el secreto. Fui yo. Sé cómo se hace. Los hechos lo demuestran: tengo novia.

De acuerdo con esos mismos argumentos, este libro también hará maravillas por ti si tus relaciones con las mujeres se han tornado difíciles debido a tu percepción, real o no, de que no eres atractivo físicamente. En realidad, tienes menos de que preocuparte que el *freak*, ya que los "circuitos de atracción" de una mujer están calibrados para hallar atractivo a un hombre, no principalmente por su aspecto físico, sino más bien por su valor social. No se trata tanto de ser guapo sino de transmitir que eres el "jefe de la tribu".

Permíteme explicarlo. La misión de una mujer consiste en sobrevivir y reproducirse. Para alcanzar esos fines, se alineará con quien desee asistirla en su supervivencia y reproducción. Cuanto mayor sea el valor de S-R que esta persona tenga, más contenta se sentirá la mujer. De manera que el poderoso "jefe de la tribu" podría ser anciano, gordo y calvo, pero alinearse con él mejorará mucho las oportunidades de supervivencia y reproducción debido a su poder para protegerla. Para utilizar una analogía más actual, ¿cuántas veces has visto a una mujer hermosa con un cuerpo magnífico del brazo de un hombre mayor, encorvado que pareciera necesitar un montacargas para levantarlo? Ambos sabemos que ese tipo es dueño de una compañía o de algunos edificios de departamentos. Con toda seguridad, no trabaja de lavacoches.

Entonces, si no eres el tipo que entra por los ojos, te mostraré cómo convertirte en el "jefe de la tribu" dentro de tu propia familia, comunidad y círculo de amistades. Aun si te llevara varios años convertirte en líder... eso es lo que tienes que llegar a ser.

Si no eres un *freak* ni tampoco eres poco atractivo físicamente pero fracasas en tus esfuerzos por seducir a las mujeres porque eres tímido, no te preocupes. También yo era tímido. Una de las mejores cosas del Método Mystery es que, al menos al principio, puedes ocultarte detrás de rutinas preparadas y material prefabricado, usándolos como herramientas para la interacción social dinámica y el disfrute de llevar a cabo experimentos sociales alegres. De esta manera te mostraré cómo educarte a ti mismo y conseguir inteligencia social.

Ser tímido simplemente significa que te asusta interactuar con otras personas. Si te sientes solo y mal, esas emociones tienen un propósito: motivarte a mejorar tus oportunidades de supervivencia y reproducción. Eso lo haces alineándote con otros seres humanos que tengan valor de supervivencia y reproducción. Estás diseñado para la interacción social dinámica; tu cerebro está programado para que seas un robot social. El Método Mystery te ayudará a alinearte con el diseño de tu cerebro y a trabajar para librarte de tu timidez, mejorando notablemente tu vida.

Como dije, yo antes era muy tímido. Sin embargo, paso a paso, a través de incontables abordajes, conocí más gente y comencé a descubrir los patrones de la interacción (existe una secuencia natural de eventos que ocurren en cada una de dichas interacciones). Cuanto más aprendía acerca de este tema, más preparado estaba y menos miedo sentía. Eso es lo que hace este libro: te prepara para mejorar tu vida cuando estés listo, a tu manera y al ritmo con el que te sientes cómodo y que es único para ti.

Esto me lleva, para cerrar el círculo, a mi último punto de este capítulo: ¿por qué elijo a Casanova como modelo de rol y no, por ejemplo, a Don Juan? Después de todo, Don Juan es famoso (o notorio, eso depende de tu punto de vista) por haber dormido con miles de mujeres, mientras que Casanova sólo lo hizo con 122, según él mismo afirmaba. Pero el motivo por el que prefiero a Casanova, y la razón por la que aún hoy es popular (su nombre mismo es sinónimo de seducción) es que era exigente. Casanova tuvo mujeres realmente agradables y con clase. Por otro lado, el personaje de ficción, Don Juan, era el equivalente literario de Wilt Chamberlain,[3] quien básicamente tenía sexo con cualquier cosa que se moviera. De manera que, dada la opción, yo he tenido menos mujeres de las que podría haber tenido porque digo "no" con mucha más frecuencia que "sí".

Con estas ideas a tu alrededor, continúa leyendo la página siguiente y únete a mí mientras iniciamos nuestro viaje con destino al dominio del ligue.

[3] Wilton Norman Chamberlain (1936-1999) jugador de basquetbol de la NBA, famoso por haber conseguido el 2 de marzo de 1962 el récord de anotar 100 puntos en un juego. Además, en el terreno personal también "rompía récords", ya que aseguraba haberse acostado con más de 20 mil mujeres. *(N. de la T.)*

2 Reconectar el circuito de atracción femenino

CRIATURAS DE SENTIMIENTO

La lógica y la razón pueden usarse para tomar las decisiones y las medidas más sensatas, pero a menudo tanto hombres como mujeres se dejan llevar con más facilidad por sus emociones. Con frecuencia, lo que hacemos es simplemente usar nuestro intelecto después del hecho concreto para racionalizar aquello que hicimos movidos por nuestras emociones.

Para las mujeres, las emociones son mucho más profundas y envolventes que para los hombres. El circuito de atracción de una mujer está calibrado para aquilatar en un hombre, más que sus características físicas, su valor social y, por ende, de supervivencia. Por esta razón, las emociones desempeñan un papel fundamental en los pensamientos y acciones de las mujeres. De hecho, al explicar algo, una mujer utiliza a menudo las emociones como razones legítimas en sí mismas. "Sentir" que algo es verdad es razón suficiente. Las mujeres tienen disparadores sociales más agudos, diseñados diferencialmente dentro de su sistema de comportamiento, debido a su necesidad de aquilatar el valor social de un potencial compañero. Como resultado...

No intentes convencerla. No te molestes en tratar de convencerla, discutir con ella o introducirla en un nivel puramente lógico. Nunca debes usar la lógica como motivador sobre el terreno, porque lo que una mujer piensa que le gusta o dice que le gusta no necesariamente es el mismo estímulo al que responde en la práctica.

Estimula sus emociones. El artista venusiano (AVEN) usa la **estimulación emocional** en lugar del discurso racional. Siempre y cuando eso la haga *sentir bien*, su interés romántico inventará sus propias razones para lo que está ocurriendo. En otras palabras, una mujer encontrará mil razones por las que no debería tener sexo contigo, pero también mil justificaciones por haberlo tenido.

No a la apatía. Una mujer sabe que en un estado emocional de excitación su susceptibilidad a la persuasión aumenta. A menudo, su mejor defensa es evitar el riesgo de comprometerse emocionalmente en una interacción que no le inspira confianza o seguridad, o en la cual el hombre que está intentando ligar con ella no demuestra de modo adecuado un valor alto de supervivencia y reproducción. Después de todo, permitir a un hombre de escaso valor que ejerza emocionalmente

su influencia sobre ella, es contraproducente. Por lo tanto, es preferible que ella se involucre emocionalmente contigo, incluso si esto implica emociones negativas, como frustración o celos, a que no se involucre para nada.

En vez de sólo intentar provocarle emociones "buenas", evitando las "malas", estimúlala con una variedad de sentimientos, incluyendo curiosidad, fascinación, miedo a la pérdida, conexión, indignación, validación, pérdida de valor, risa, vergüenza, felicidad y tristeza. Cuanto más la estimules, más fascinante será la experiencia para ella. Toda la fase A2 del Método Mystery, detallada en el capítulo 5, está dedicada a esta técnica.

LA INTUICIÓN MATA AL ANÁLISIS

La intuición femenina en acción

Una mujer a menudo busca el "verdadero significado" oculto tras lo que dijiste. Por ejemplo, si cuentas una historia sobre "un amigo", ella puede suponer que en realidad estás hablando de ti mismo. Las mujeres poseen lo que se denomina "intuición social dinámica".

Si una mujer quiere determinar si eres auténtico con ella, no usará la lógica para analizar lo que dijiste en busca de incoherencias. En cambio, observará tus actos para ver si te comportas de un modo coherente con lo que dices. Ellas hacen prevalecer la intuición sobre el análisis.

LA TEORÍA DEL PAVONEO

Del mismo modo que este largo y voluminoso apéndice, en un ave macho, es una suntuosa evidencia de sus habilidades de supervivencia (algo que las hembras desean en sus hijos), se dice que alguien se **pavonea** cuando se viste para llamar la atención. Esto impulsa a otros a interactuar contigo. Si te pavoneas las chicas te mirarán más, mientras que los tipos de menor valor harán comentarios para reírse de ti por lo bajo. Esto significa que habrá sobre ti más presión social de la acostumbrada, lo cual puedes capitalizar.

Demuestras mayor valor si la gente percibe que estás acostumbrado a esta presión social y que no te afecta. ¡Aunque vayas vestido de un modo no convencional puedes sobrevivir en este mundo! Las mujeres pensarán: *¡Qué bien, pese a ese aspecto llamativo él aún está ahí, sigue vivo!* Interpretarán esta actitud como dominancia social.

La clave está en que la gente debe ver que tu personalidad es coherente con esa imagen "desenfadada" que estás exhibiendo. Un hombre que lleva sombrero de copa y boa de plumas, que va con una mujer colgada de cada brazo, rodeado de amigos que ríen, proyecta la imagen de "el hombre". Todos los que estén allí lo verán, las mujeres comenzarán a cuchichear y querrán que alguien se lo presente. Pero el mismo hombre, con esa misma ropa, sentado solo en una esquina de la habitación, parecería un marginado social.

Por la misma razón, el pavoneo es una expresión de alto valor social que debe ser única y dominante; de lo contrario, no sólo pierde el efecto deseado

sino que en realidad juega en contra en el terreno. Un tipo que va vestido impecablemente impresiona como "el hombre", mientras que si son dos, parecen gays. Es decir, yo me visto como una estrella de rock, pero el resto de mis amigos sólo llevan algo atractivo (como unas botas nuevas, una cadena extravagante o un saco nuevo con algo *cool* pintado con aerosol en la espalda). Para que el pavoneo tenga éxito, requiere una cuidadosa y meditada planificación. En este mismo momento, en algún lugar del mundo, un instructor del Método Mystery está llevando de compras a alguien para ayudarle a encontrar un estilo propio.

No hace falta que uses un sombrero de copa sacado de un mercado de antigüedades, pero como sugiere el ejemplo de mi amigo, escoge al menos una prenda que sea lo suficientemente curiosa como para atraer la atención de la gente. Luego puedes usarla como **accesorio de amarre**, tema que trataremos en detalle en el capítulo 5. Es más, este accesorio les dará a ellas, para bien o para mal, tema de conversación, si desearan iniciar una.

Por ejemplo, si están hablando y ella siente que la conversación decae, puede decir de pronto: "Ese collar sí que es *cool*". Ésta es su forma de continuar la interacción de un modo perfectamente razonable, al tiempo que se reserva algún elemento de **negación plausible**; es decir, mantiene "sobre ti" la responsabilidad por cualquier cosa que pudiera pasar.

En más de una ocasión se me han acercado mujeres para decirme, o bien que les encantaban mis lentes o bien que los detestaban. Fuera cual fuera su comentario, mi respuesta era la misma: "No es verdad, lo que sucede es que yo te atraigo".

CONCIENCIA SOCIAL

Oirás a las mujeres hacer estas preguntas a los hombres: "¿Y tú, a qué te dedicas?", "¿Dónde están tus amigos?", "¿Dónde te graduaste?" y "¿Quién es ése?".

Hay distintos tipos de indicadores del nivel social que le interesan mucho a la gente, especialmente a las mujeres. Éstos incluyen: tu ocupación y jerarquía en ella, posición social, reputación y alineamientos sociales y sexuales. Las respuestas a estas preguntas ayudan a una mujer a juzgar si posees un valor de supervivencia y reproducción lo suficientemente alto para ella.

La discreción es una virtud. Cuando ella diga "Aquí no", tú di "Comprendo". La reputación de una mujer tiene una influencia directa sobre su posición social. Es por eso que es más fácil llevarse a la cama a una mujer que está en algún lugar de vacaciones; es más probable que se permita tener una aventura si cree que no tendrá consecuencias sociales.

Éste es también el motivo por el que las mujeres aprecian a los hombres que entienden y practican la **discreción**.

Un artista venusiano nunca alardeará públicamente de sus conquistas sexuales. Si fanfarroneas, no sólo llegará en algún momento a oídos de la chica en cuestión, sino que además, cualquier otra mujer que lo oiga sabrá que tener relaciones sexuales contigo acarrea consecuencias sociales. De modo que cuando consigas, por ejemplo, que una mujer te dé su número de teléfono, no vayas inmediatamente a festejarlo con tus amigos enfrente de todo el mundo.

La defensa antizorra. La palabra zorra es un arma que una mujer usa en contra de otra en un intento por disminuir el valor social que considera posee su competidora.

Las mujeres tienen un poderoso mecanismo de interrupción conocido por los artistas del ligue como **defensa antizorra** (DAZ o ASD, por sus siglas en inglés).[1] No sólo prefiere evitar que otros la vean como una zorra; también quiere evitar la incomodidad de sentirse como tal. De modo que su circuito DAZ, muy bien calibrado, actúa como un mecanismo interruptor que le ayuda a evitar tal destino.

Ten siempre en cuenta quiénes los rodean, ya que su sola presencia puede influir en el comportamiento de la mujer a la que estás intentando besar.

La negación plausible. Durante el ligue, una mujer rara vez hará algo que la haga sentir responsable por lo que pueda suceder entre ustedes dos. Sea cual fuere el grado de responsabilidad que sienta, éste activará su DAZ.

En consecuencia, sentirá que necesita el respaldo de la **negación plausible**.[2] Si le dijeras, por ejemplo: "Oye, vayamos a mi casa y tengamos sexo", ella tendría que negarse, por más que quisiera decir que sí, porque acceder la haría responsable de lo que sucediera, y no puede asumir ese tipo de responsabilidad.

Pero si en cambio le dijeras: "Oye, ¿qué tal si pasamos por mi casa de camino para la fiesta? Tienes que ver mis peces tropicales", ahora ella tiene una excusa y la negación plausible que necesitaba para detenerse en tu casa y entonces ¡ay!... tener sexo contigo. *"Una cosa llevó a la otra..."*

Es por esto por lo que el *serendipity*[3] es tan romántico. Después de todo, si tenía que ser, entonces ¿cómo puede ser culpa de ella? ¿Quién es ella para burlar al destino?

Demuestra tus agallas. La palabra **agallas** hace referencia aquí a tu "temple creativo". El artista venusiano debe estar siempre dirigiendo la interacción. No tiene opción. Las mujeres rara vez asumen la responsabilidad por lo que está sucediendo.

Por ejemplo, es necesario mantener el interés durante la fase de apertura del juego. Si no te esfuerzas en guiar la conversación hacia temas interesantes, ella puede accidentalmente sacar temas aburridos; luego empezará a aburrirse y te culpará a ti por eso.

[1] *Anti-Slut Defense*, en el original *(N. de la T.)*

[2] La toma de decisiones, de modo tal que sea fácil desmentirlas o al menos controlar los daños. *(N. de la T.)*

[3] Término acuñado por el escritor británico Horace Walpole en 1754 para aludir a la facultad de hacer un descubrimiento o un hallazgo afortunado de manera accidental. *(N. de la T.)*

Puede parecer injusto que seamos los hombres quienes tengamos la responsabilidad de llevar la conversación, pero si no lo hacemos podemos perder a la chica. Si se siente aburrida a tu lado y excitada al lado de otro, ¿por qué debería malgastar su tiempo en ti?

Haz que las cosas sucedan. Responsabilízate por la experiencia que ambos estan compartiendo. Tu misión es animarla a seguir compartiendo su tiempo contigo y llevarla de un momento al siguiente con temple creativo, ya sea que estén moviéndose de una fase a otra, cumpliendo los objetivos de cada fase, escalando, marchándose a otro lugar, o haciendo alguna otra cosa. Aprenderás paso a paso cómo hacer esto en el capítulo que sigue. Si ella es aburrida y está aburrida, tú tienes la culpa.

Persistencia. Ésta es otra manera de aliviarla de toda responsabilidad por lo que está ocurriendo. No es necesario decir que no debes confundir ser persistente con rogar, discutir, ser avasallador, parecer necesitado o asustarla. Simplemente persistir significa no *rendirse con demasiada facilidad*. Las chicas pueden probarte para averiguar con qué facilidad tiras la toalla, quieren saber cuánto confías en ti mismo. Sólo supón que ella está oponiendo una pequeña resistencia simbólica y continua. Si no se resistiera siquiera un poquito se sentiría una zorra (y está decidida a que eso no le suceda). Y si tú no puedes aguantar sus estupideces, ¿cómo se supone que vas a protegerla de las estupideces de los otros?

Este tipo de situación puede resultar un tanto complicada. Un hombre demasiado agresivo podría malinterpretar toda resistencia como algo simbólico y terminar acusado de violación. Por otro lado, un hombre que no es lo suficientemente persistente se conformará cada vez que ella se resista, cuando en muchos casos puede que la chica esté deseando en secreto que él sea un poco más enérgico.

PRUEBAS DE COHERENCIA

Emocionalmente, las prioridades de una mujer son la seguridad y la estabilidad. Sobre todo, desea que un hombre la haga sentir protegida y segura.

Sería muy conveniente si tan sólo pudiera preguntarle a cada hombre si él podría mantener y proteger de modo adecuado a ella y a sus hijos. Pero, por supuesto, él mentiría para conseguir sexo. De manera que ella debe hacer algunas pruebas.

Es importante recordar que a menudo dichas pruebas no son intencionales. No son necesariamente algo de lo que ella sea consciente. Tan sólo siente que debe comportarse de un modo determinado y lo hace. Dependiendo de tu reacción, ella se sentirá más o menos atraída hacia ti. Esto se conoce como **prueba de coherencia**.

Si ella considera que tienes posibilidades te hará una prueba. A menudo una mujer ni siquiera se molesta en evaluar a un hombre cuyo valor le parece escaso; en este caso, simplemente no muestra respuesta alguna y se marcha tan pronto como puede. Por lo tanto, una prueba puede considerarse una especie de **indicador de interés**.

Las pruebas de coherencia son una espada de doble filo: si respondes como ella espera, se sentirá notablemente más atraída hacia ti después de la prueba. Pero si fallas, entonces tu atracción sobre ella disminuirá notablemente. (El capítulo 6 explica cómo pasar este tipo de pruebas.)

Aplacarla es en vano. Las mujeres continuarán presionando y probando hasta que hayan averiguado todos tus límites. Cuando al presionar, una mujer encuentra resistencia, eso la hace sentirse segura contigo. Esto es lo que está buscando. Pero si no siente esa resistencia continuará empujando hasta que te derribe y luego se marchará a buscar un desafío en otra parte.

No hace falta decir que una mujer no respetará a un hombre que se deja avasallar. Se sentirá algo desilusionada, pero la confianza en su poder femenino se verá fortalecida, lo cual es agradable (y puede que hasta recompense la sumisión del hombre con refuerzo positivo). Perrito bueno.

La moraleja de la historia es: sólo porque hagas algo que a ella le gusta, no significa que estés más cerca de tener sexo. Una chica disfruta de los silbidos de los hombres, ya que le alimentan el ego. Sin embargo, sería muy raro que llegara a tener sexo con alguno de esos hombres.

INVERSIONES

Aun cuando seas atractivo y tengas un valor de supervivencia y reproducción relativamente alto, mañana mismo podría aparecer otro tipo en iguales condiciones.

En el momento, cuando aún está bajo el efecto del reciente coqueteo y te da su número, quizá ella tenga la firme intención de continuar la relación contigo en el futuro. Pero, una vez separados, los recuerdos se desdibujan lentamente y se presentan nuevos coqueteos.

De modo que no basta con la atracción que siente hacia ti. Antes de que se despidan, ella debe sentir que ha invertido algo en la interacción contigo. Cuanto más fuerte sea esta sensación, mayor será su motivación para obtener algo a cambio de esa inversión.

En otras palabras, cuanto más tiempo pase contigo, cuanto más dinero gaste en ti, cuanto mayor sea su esfuerzo por conseguir tu atención o validación, más comprometida se sentirá contigo, tanto emocional como físicamente y más probable será que inicies una relación sexual con ella.

¿Qué formas de inversión existen?

- **Inversión emocional.** Las mujeres son reacias a permitirse vulnerabilidad emocional con hombres de dudosas intenciones o de escaso valor de S-R. Una mujer sabe que una vez que ella se involucra emocionalmente, se le hace mucho más difícil apartarse de la situación.
- **Inversión física.** Besar es una inversión mayor que caminar tomados del brazo. Tener sexo es una inversión mayor que besar.
- **Inversión de tiempo.** Cuanto más tiempo pasen juntos, más sentirá ella que ha invertido. Desarrollar suficiente familiaridad como para tener sexo lleva, en promedio, entre cuatro y diez horas.
- **Inversión de esfuerzo.** ¿Te está persiguiendo? La gente no valora aquello que le resulta demasiado fácil. Cuanto más esfuerzo necesite más sentirá que ha invertido.
- **Inversión de dinero.** ¿La invitaste a algo de beber o te invitó ella?

Muchas de las tácticas del juego no están diseñadas para atraerla, sino más bien para usar esa atracción como un cebo que haga que sienta que ha invertido más en su interacción contigo (véase el capítulo 6 para detalles de estas tácticas).

INCOMODIDAD Y CONFRONTACIÓN

Las mujeres tienden a evitar la incomodidad y la confrontación. Esto puede parecer simple sentido común, pero estos puntos son fundamentales para ser un jugador exitoso.

- **Ten una actitud positiva y abierta.** No juzgues ni seas celoso.
- **No actúes como si todo esto fuera en serio.** No lo es.
- **No te quejes ni la agotes emocionalmente.** Si la llamas por teléfono para agredirla, la próxima vez, simplemente no tomará la llamada. En lugar de ser el novio quejoso o emocionalmente abusivo cada vez que ella te engaña, sé aquel que tiene muchas opciones.
- **Si te engaña, no se lo reproches la próxima vez que la veas.** ¿Eres de esos que se sientan a rumiar su enojo? ¿O eres de los que llaman a otra chica y olvidan lo pasado?

DIVERSIÓN Y ESTIMULACIÓN

Del mismo modo que ellas tienden a evitar la incomodidad, les atrae la diversión y la estimulación (por supuesto, una vez que se sienten seguras). A las mujeres atractivas se las ve a menudo en barcos, pistas de baile, fiestas, en buenos

coches, acompañadas de chicos malos y hombres ricos. Estos escenarios les resultan mucho más atractivos que salir con un "buen tipo". Si quieres evitar ese destino:

- **Sé divertido y alegre.** Es preferible esto a parecer duro y "profundo".
- **Propón retos a las mujeres.** Ellas valoran el desafío.
- **Compórtate de un modo impredecible.** La familiaridad engendra el desprecio.
- **Abraza tus pasiones.** Involúcrate en actividades (véase el capítulo 7 para más información sobre la construcción de una identidad fuerte.)
- **Desarrolla tu círculo social.** Invierte tiempo y energía en cultivarlo.

Mantener a una mujer a tu lado es un proceso activo. Después de conquistarla, no puedes guardarla en una caja y sacarla como a un juguete cada vez que tengas ganas de divertirte con ella. Una mujer necesita amor y atención, estimulación, una mano firme, y miles de millones de cosas más. Nunca estará completamente contenta, pero es posible hacer que regrese a buscar más. Tu objetivo no es tener sexo con ella. Es permitirle que se enamore de ti.

LAS MUJERES ENTIENDEN LA DINÁMICA SOCIAL

Las mujeres son criaturas maravillosas, pero no son ángeles de pureza y moralidad. Son humanas, como el resto de nosotros. Sobre el terreno, con frecuencia vas a notar que hay mujeres que mienten o utilizan la manipulación. Puede que actúen como si estuvieran celosas, traten de ponerte celoso, que usen su sexualidad para ganar poder, mientan sobre su edad o te den un número de teléfono falso, que provoquen problemas o, sin dudarlo, te dejen plantado por algo que brilla más (alguien con una mejor posición social, con más testosterona o con mejor cocaína).

Y aun con esa empatía que se dice poseen las mujeres, ella no se revolcará más tarde en el patetismo, con una solitaria lágrima rodándole por la mejilla, llena de arrepentimiento por haberte dejado plantado. No lo tomes como algo personal, simplemente no transmitías suficiente valor de supervivencia y reproducción cuando llegó el momento en que ella tuvo que decidir si volver a verte o no. Es sólo parte del juego. Uno de mis instructores me contó algo sobre un estudiante que tuvo en uno de sus talleres de tres días. La primera noche, la mujer en quien estaba interesado se le escapó. La segunda noche, se la encontraron de nuevo y armado con habilidades más avanzadas que había aprendido ese mismo día, consiguió que ella le rogara que apuntara su número. Mismo hombre, misma mujer, diferente resultado.

CLASIFICACIÓN DE LAS MUJERES POR SU ASPECTO FÍSICO

Los hombres buscan en las mujeres más valor de reproducción que de supervivencia, en tanto que ellas prefieren en los hombres el valor de supervivencia sobre el de reproducción. De hecho, en un país consciente de la salud y la belleza como Estados Unidos, las mujeres, aunque descontentas con la verdadera naturaleza de su humanidad, son totalmente conscientes de que su valor social puede depender en gran medida de su belleza.

Los artistas del ligue han empleado un sistema decimal de clasificación de umbral bajo para darle una puntuación entre 6 y 10 a la apariencia de una mujer, donde el 6 califica a una chica atractiva y el 10 a una mujer sexy al estilo de una supermodelo.

Nuestro sistema no abarca a aquellas cuya puntuación es inferior a 6. Es comprensible que las mujeres consideren sexista el que en privado nos refiramos a ellas con un número, como "una 7 o una 9", pero sexismo es el prejuicio o la discriminación basados en el sexo, no en el valor de supervivencia y reproducción percibidos. Esto es otra cosa.

Los sistemas de clasificación son una herramienta útil, aunque controvertida, para comunicar con precisión una particular experiencia social dinámica. Además, no somos nosotros los únicos que los usamos. Hoy en día la escala "de-sexy-a-perdedor" parece ser un sistema bastante popular entre las mujeres para clasificar a los hombres.

Las mujeres, y también los hombres, deben aceptar la realidad fundamental de la humanidad: la evaluación sensata del valor social del otro influye directamente sobre cuán elevado será el valor de supervivencia y reproducción de la prole.

Las respuestas de las mujeres también variarán según a qué clasificación pertenezcan. Por eso los artistas del ligue necesitan evaluar el valor social de una mujer para poder calibrar su juego. Es más, los hombres y las mujeres también responderán de distinto modo a otros según qué diferencia de estatus social perciban entre ellos. Por ejemplo, el buscar *rapport*[4] es a menudo una forma sencilla de abrir una conversación con un *set* de 7, pero con la misma estrategia sólo conseguirás que un *set* de 10 te eche a patadas.

El hombre arrogante que las desafía realmente les encanta a las 9 o 10, pero a menudo provocará una reacción desagradable en una 6 o 7. Este prejuicio es un comportamiento humano fundamental (es inherente a la naturaleza humana, no es una conducta imitada). Los circuitos de la jerarquía social de la vieja escuela, basados en los primates, todavía desempeñan sus antiguas funciones en el cerebro, aun cuando intentamos suprimirlos con nuestro moderno orden social del nuevo mundo, centrado en los principios.

El Método Mystery, con su énfasis en incrementar nuestro valor social a largo plazo, está orientado a atraer 10. En realidad, puede que tengas que suavizar

[4] Denominamos *rapport* a la capacidad de retener la atención de otra persona, de conectar con ella creando un vínculo comunicativo de carácter afectivo capaz de hacer que los mensajes fluyan con naturalidad. *(N. de la T.)*

ciertos aspectos de tu juego si estás tratando con una mujer que es menos que hermosa o ella podría rechazarte para proteger su propio ego. Es más fácil para ella deshacerse de un tipo para alimentar inmediatamente su propio ego que arriesgarse a ser rechazada por alguien para quien no se sentía calificada, en principio.

LA TEORÍA DEL GATO

¿Por qué supones que sentimos el impulso de perseguir sólo a quiénes escapan?

VIZCONDE DE VALMONT, *Las amistades peligrosas*

Un gato ve la pluma desde el otro lado de la habitación, pero continúa con lo que estaba haciendo. Luego la pluma se mueve ligeramente y atrae su mirada. Cuando la pluma salta una o dos veces más, el gato empieza a deslizarse sin pausa en dirección a ella. Si tiras bruscamente de la cuerda en el momento justo, el gato enloquecerá de pronto y correrá en círculos alrededor de la habitación, volando por encima de los muebles para atrapar la pluma.

Los gatos no obedecen órdenes, pero pueden ser tentados a cazar. Si atas una pluma al extremo de una cuerda y la usas adecuadamente, puedes lograr que un gato haga acrobacias. Pero ¿no es interesante el hecho de que si colocas la pluma en el suelo, delante del gato, éste levante la nariz, sin prestarle la menor atención?

Estos felinos siempre sienten curiosidad, especialmente por las cosas nuevas y brillantes, como una pelota atada a un cordón, las plantas, la pluma atada a la cuerda, etcétera. Pueden distraerse con facilidad, pero una vez que un gato se empeña en tratar de atrapar algo, esto puede convertirse en su único objetivo.

Tenemos mucho que aprender de los gatos. Si te los quitas de encima de un empujón, saltan de nuevo a tu regazo. Si deseas tenerlos en brazos, ellos quieren que los pongas en el suelo. Si no están de humor, podrían morderte o arañarte. Reclaman atención y sienten celos unos de otros. A veces se frotan contra ti y ronronean satisfechos (realmente te hacen notar que les gustas).

Mientras lleva adelante un ligue, el artista venusiano mantiene su validación y su atención un poco fuera del alcance del objetivo. Si él parece demasiado fácil de conseguir, ella se aburrirá rápidamente y perderá interés. Asimismo, si se muestra del todo inaccesible, ella perderá interés y se dará por vencida.

Por lo tanto, mantén el cebo apenas fuera del alcance de ella y luego atráela gradualmente.

LOS NOVIOS

Nueve de cada diez veces, cuando una mujer te dice: "Tengo novio", el verdadero mensaje es: "Acabas de mostrar demasiado interés".

No tiene que ver con que en realidad tenga novio. De hecho, si se siente atraída por ti lo más común es que te oculte deliberadamente que tiene novio hasta que hayas tenido sexo con ella.

Ni el hecho de que mencione a su novio, ni el hecho de que no lo haga, prueban en modo alguno que éste exista.

Algunas razones por las que las mujeres podrían decir que tienen novio

1. No tiene novio, lo dice simplemente porque no se siente atraída por ti, o porque te equivocaste al calibrar tu juego.
2. Sí tiene novio y, viendo y considerando las opciones disponibles, ha elegido continuar con esa relación.
3. Sí tiene novio y está dispuesta a acostarse contigo, pero antes quiere asegurarse de que comprendes su situación. Desea discreción y comprensión. Y aunque podría estar disponible para tener sexo contigo, no está disponible inmediatamente para nada que implique más compromiso.
4. Sí tiene novio y está dispuesta a engañarlo (generalmente lo están si tu juego es sólido), pero no quiere sentirse culpable por eso. Así es como funciona su proceso de **racionalización**. Siempre y cuando te mencione a su novio antes de acostarse contigo, podrá racionalizar sus acciones diciéndose que tú tuviste la culpa. Con seguridad, podría lamentarlo después, pero eso no impedirá que engañe a su novio.
5. No tiene novio y sí se siente atraída por ti; simplemente no quiere que la veas como una perdedora incapaz de conseguir un hombre. De todos modos, la mayoría de las mujeres guapas tiene **orbitadores**, buenos tipos que fingen ser sus amigos pero cuyo deseo secreto es acostarse con ella. Como la palabra novio puede tener más de un significado, está pensando en alguno de sus "orbitadores" como un "pseudonovio".

Lo fundamental es no preguntar por su novio y, si es ella quien lo menciona, no te muestres desconcertado. Puede que ni siquiera exista. Tómalo simplemente como un ejemplo de falta de interés provocada por el excesivo interés que has mostrado demasiado pronto.

REVISIÓN DEL CAPÍTULO 2

- Las emociones son circuitos del cerebro que juzgan el valor y crean motivación. Están diseñadas para mantenerte vivo y reproducir tus genes.
- La gente busca alinearse y crear vínculos de pareja basándose en el valor de supervivencia y reproducción.

- Parte de ser un hombre de valor es perseguir tus sueños, tener una **identidad fuerte** y vivir una vida apasionada.
- El **pavoneo** es el uso de ropa llamativa para amplificar las respuestas en el terreno. Intenta usar al menos una prenda o accesorio que sea *cool* y llame la atención.
- Es común que la gente actúe basándose en sus emociones y después **racionalice** en perspectiva. Debido a que sus circuitos emocionales están muy desarrollados, las mujeres son especialmente propensas a comportarse de este modo.
- Lo que a una mujer le gusta, o aquello que dice que le gusta, no es necesariamente lo mismo a lo que responde de manera emocional (y por ende, sexual).
- Para obtener resultados con las mujeres, estimula sus emociones. Se dejarán llevar por ellas y harán una racionalización retroactiva de cualquier cosa que suceda.
- Si una mujer permanece **indiferente**, significa que está bloqueando tu juego de modo deliberado. Ella no se permitirá volverse emocionalmente vulnerable a ti si no has demostrado tener suficiente valor o si no le inspiras suficiente seguridad.
- No te molestes en tratar de convencerla, discutir con ella, o introducirla a un nivel lógico.
- No actúes como si las cosas fueran **un gran problema**. Sólo repite mentalmente la frase **no hay problema** hasta que realmente lo creas. Sin importar lo que pase, no es para preocuparse.
- Para una mujer su **reputación** es muy importante, por lo cual es mucho más probable que se permita tener relaciones sexuales cuando confía en que éstas no le acarrearán **consecuencias sociales**.
- Todas las mujeres poseen un poderoso mecanismo de interrupción conocido como **defensa antizorra** (DAZ o ASD, **por sus siglas en inglés**). Cuando tu juego es sólido, podrás ir intensificándolo gradualmente sin activar su DAZ.
- Una mujer no hará nada que la haga sentir responsable de la escalada (necesita de la **negación plausible**). El artista venusiano ha de hacer que las cosas sucedan y actuar con **valor.**
- Ella utilizará **pruebas de coherencia** para provocar una reacción de tu parte. Entonces, su intuición le dirá si pareces coherente. Te prueba de este modo para encontrar tus límites, lo cual le permite sentirse segura emocionalmente. Este comportamiento es instintivo y le permite determinar con mayor precisión qué tipo de hombre eres en realidad.
- La mayoría de las mujeres ven a los hombres como un recurso abundante. Por lo tanto no basta con atraerla (ella debe sentir que ha **invertido** en la interacción).

- Ella buscará diversión y estimulación, así como evitará la confrontación y la incomodidad.
- La **escala decimal de clasificación** de 6 a 10 se usa para clasificar a las mujeres con base en su apariencia física. El 6 designa a una chica atractiva y el 10 a una que parece una supermodelo.
- Mientras sigues adelante con el ligue, mantenla en ese espacio intermedio entre la confirmación y el rechazo. Debes incitarla **poco a poco** a la caza, como se incita a un gato tirando de una cuerda.
- **No le preguntes sobre su novio y no te muestres desconcertado si ella lo menciona.** Puede que ni siquiera exista.

3 Reglas y estructura del juego

El Método Mystery comprende varios aspectos. En primer lugar, el **Modelo M3**, que describe el proceso del cortejo desde el momento en que un hombre y una mujer se conocen hasta el comienzo de su relación sexual. En segundo lugar, la **teoría de grupos**, que describe la aplicación de la dinámica social y del Modelo M3 a grupos de personas que se hallan en escenarios públicos. Esto es importante porque las mujeres de alto calibre generalmente se encuentran en este contexto social. En tercer lugar, el Método Mystery es una **metodología** para practicar el juego sobre el terreno. Por último, incluye un conjunto de técnicas probadas sobre el terreno, a las que los artistas del ligue llaman **tácticas**, que han surgido de esta metodología. Dichas tácticas incluyen las ***negas*** y las **limitaciones de tiempo falsas**, que se explican en los capítulos siguientes de este libro.

EL JUEGO SE JUEGA SOBRE EL TERRENO

El juego no se juega en una computadora o en internet. Tampoco en un libro. Se juega en el mundo real, con gente real y en situaciones reales. Sólo a través de la práctica constante sobre el terreno se puede desarrollar la intuición y la habilidad. Con el tiempo, estos métodos se vuelven habituales. De hecho, una vez que los hemos interiorizado a lo largo de algunas semanas de práctica disciplinada, es más fácil continuar usándolos que dejar de hacerlo. Harás lo correcto de forma natural. Para llegar a este fin:

- Concéntrate en desarrollar tu habilidad, no en conseguir una novia nueva o en "llevártela a la cama". Piensa en la dinámica social como en un nuevo videojuego que estás aprendiendo.
- No te obsesiones con una mujer en particular. Olvídate de esa mujer de la que has estado pendiente durante los últimos tres meses. Primero necesitas practicar.
- Es más fácil atraer a una nueva mujer que solucionar lo que anda mal con tu actual objetivo (la atracción puede generarse en cuestión de segundos o minutos, mientras que puedes llegar a tener sexo después de haber pasado entre cuatro y diez horas con alguien).

LA MISIÓN DEL PRINCIPIANTE DE MYSTERY

- Sal a practicar tu juego cuatro noches por semana, durante cuatro horas cada noche.
- Haz un promedio de tres abordajes por hora. Este cronograma te permite unos 20 minutos por abordaje.

Eso suma doce abordajes por noche, lo cual da un total de 48 por semana y 200 por mes. (El capítulo 4 trata del arte del abordaje.) En un año, habrás abordado a más de 2 mil mujeres.

¿A cuántas mujeres abordaste el último año?

CALIBRACIÓN E INTERIORIZACIÓN

Después de una o dos semanas de práctica sobre el terreno, los abordajes se convierten en una imagen borrosa. Con el tiempo surgen patrones. Algunos comportamientos sociales que antes hallábamos desconcertantes atraen claramente nuestra atención. Las situaciones y las reacciones pueden predecirse con facilidad antes de que ocurran. Esta poderosa y aguda intuición social, afinada con precisión por el tiempo de práctica sobre el terreno, es lo que se conoce como **calibración**.

Un artista venusiano hábil anticipa prácticamente todos los desafíos sociales comunes y tiene una respuesta preparada para cada uno de ellos. Ya habrá enfrentado antes este desafío en particular. Habrá experimentado con una variedad de respuestas diferentes y también habrá comparado notas sobre el tema con todos sus amigos. Habrá hallado una respuesta efectiva y después de probarla sobre el terreno habrá llegado a dominarla.

Y así, cuando se presenta un desafío, la respuesta surge automáticamente, puesta en acción por el inconsciente. Todos los comportamientos que se practican con regularidad se vuelven automáticos; esto sucede también con el conjunto de habilidades del Método Mystery. Este proceso se conoce como **interiorización.**

La calibración es un proceso interminable para cualquier artista venusiano, incluso para un maestro como yo. Por ejemplo, cierta vez llevé, a modo de experimento social, un gran cigarro falso a un lugar público. Además les di varios a mis amigos. Salimos juntos y en un club todos sacamos nuestros grandes cigarros falsos. Apantalla, ¿verdad? Esto creó la imagen de que todos estábamos alineados socialmente y eso aumentó nuestro valor. Ser parte de un grupo siempre es mejor que estar solo.

Luego, como salida de la nada, se acercó a mí una mujer y me preguntó: "¿Por qué tienes un cigarro falso?". Me quedé aturdido, sin saber qué contestar.

Dije algo así como: "Eh, no lo sé... ¿porque es divertido?". Me sentí tonto dando esa respuesta, así que pensé: *Aquí está el hilo invisible que cuelga de este accesorio. Si lo saco a relucir, por supuesto que alguien va a hacer esa pregunta.* ¿Por qué no me lo imaginé? ¿Por qué no me preparé para responderla? Así que me fui a casa y pensé en una respuesta. La siguiente vez que alguien me hizo esa pregunta en el terreno le recité: "Porque no me gusta fumar", y acto seguido empecé a chupar como un loco el cigarro falso, lo cual resulta gracioso. Y no me sacaron corriendo del *set*.

Las mujeres tienen más inteligencia social porque han tenido más práctica. Para tomar parte en el juego, un hombre debe dedicarse activamente a abordar mujeres. Si deja de hacerlo, se excluye a sí mismo del juego. En el caso de las mujeres, no es tan simple hacer esta elección. Si una mujer es atractiva, los hombres la abordarán de todas formas. Por esta razón, en general las mujeres tienen mejor calibración y habilidad social. No necesitan hacer nada en particular, tan sólo estar allí; no pueden evitarlo. Por eso, la calibración e inteligencia social es mejor que la de los hombres porque han participado de más abordajes. Para cuando una típica "10" tiene 24 años, pueden haberla abordado 4,500 veces o más. Un artista venusiano puede ser la excepción.

PROCESO SOBRE RESULTADO

Un artista venusiano sale al terreno noche tras noche principalmente para **mejorar su calibración** e **interiorizar su conjunto de habilidades.** No estás intentando "conseguir esta chica", ni siquiera "llevarte a alguien a la cama esta noche". En cambio, practicas con el objetivo a largo plazo de tener un poderoso conjunto de habilidades sociales en el futuro; uno al que puedas recurrir con toda confianza en tiempos de necesidad. Cuando no lo necesitas, no lo usas. Cuando se vuelve necesario, estás listo para usarlo.

No puedes permitir que el resultado de un abordaje en particular sea especialmente significativo para ti, al menos hasta haber llegado al punto (generalmente entre los 10 y 25 minutos de haber abierto un *set*) en que decides que legítimamente consideras el objetivo como algo preciado. Es como en un videojuego: si tu personaje muere, simplemente presionas el botón para cargar otra vez el juego y empiezas de nuevo. Si el resultado de un abordaje específico se vuelve importante para ti, tendrá un sutil efecto insidioso en tu juego y comprometerá tu triunfo. Realmente tienes que quitarle toda importancia...

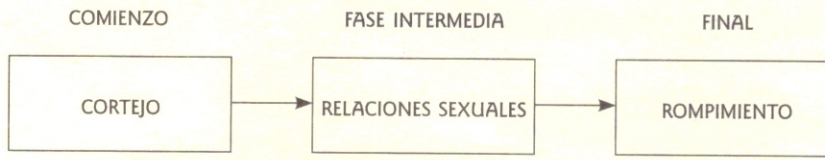
El que se libera del apego emocional a un resultado deseado es, de manera irónica, el que más probablemente conseguirá ese resultado.

Como sucede con el buceo o el surf, en el juego la recompensa es el proceso mismo de jugar. Es fascinante conocer gente nueva y explorar sus vidas. Si no disfrutas de explorar la humanidad o de tomar la iniciativa para realizar desenfadados experimentos sociales sólo porque sí, lo más probable es que no tengas la persistencia necesaria para dominar el arte.

Después de algunos meses de práctica y experiencia sobre el terreno, tu juego empezará a afinarse. Tus habilidades te permitirán disfrutar de los alineamientos que has desarrollado con mujeres hermosas. No te preocuparán la ansiedad del abordaje, el rechazo, o siquiera el resultado. Simplemente disfrutarás la experiencia.

LA ESTRUCTURA DE UNA RELACIÓN SEXUAL

Cada relación (de intimidad sexual) a largo plazo, tiene un comienzo, una fase intermedia y un final, donde...



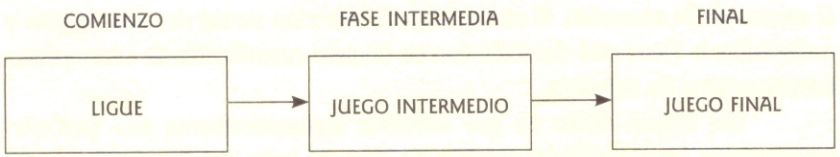
Todo lo que aprendas sobre las artes venusianas estará incluido en alguna de estas tres fases.

EL CORTEJO

Además, todo cortejo, desde que la pareja se conoce hasta que tiene sexo, tiene a su vez un comienzo, una fase intermedia y un final. No puedes pasar a la etapa intermedia hasta haber completado el comienzo, y no puedes llegar a la final sin haber pasado antes por las dos fases previas.

El Método Mystery se centra sólo en estas tres fases. Yo he llamado a estas tres fases del cortejo:

Comienzo = ligue
Fase intermedia = juego intermedio
Final = juego final



Repasa todas las historias de amor y cada una de las relaciones que has tenido y comprobarás que tienen una línea argumental que se desarrolla a través de estas tres fases.

ATRACCIÓN

El foco principal del Método Mystery no es la seducción sino la atracción.

A-TRAER:

Como verbo transitivo: hacer que algo se aproxime o se adhiera a otra cosa. Ej. a) tirar o llevar hacia sí [un imán atrae el hierro] b) motivar a causa del atractivo un interés natural o excitado, emoción, o sentido estético: SEDUCIR *[atraer la atención].*

Como verbo intransitivo: ejercer atracción.

Etimología: del latín attractus, participio pasado de attrahere, derivado de ad- + trahere tirar hacia sí, arrastrar.

SE-DUCIR:

1: persuadir hacia la desobediencia o la deslealtad.

2: desviar, generalmente a través de la persuasión o de falsas promesas.

3: llevar a cabo la seducción física de: seducir hacia el acto sexual.

Etimología: del latín tardío seducere, llevar, apartar, de se- apartar + ducere llevar, conducir.

La atracción no es una elección.

DAVID DE ANGELO

El secreto de la atracción. El mecanismo de selección sexual de cada hombre y mujer sobre la Tierra está diseñado con un número cuantificable de interruptores fundamentales de atracción.

Del mismo modo en que sentimos automáticamente una atracción incontrolable hacia cualquier modelo en traje de baño del *Sports Illustrated*, porque ella enciende todos nuestros interruptores de atracción, es posible hacer sentir a las mujeres exactamente lo mismo hacia nosotros si tan sólo desarrollamos un método inteligente para encender sistemáticamente todos sus interruptores de atracción.

Permítanme ilustrar este fenómeno con un simple experimento de pensamiento...

Experimento de pensamiento: Landi vs. Maude

Landi Swanepoel

Bea Arthur

Parte A: Imagina a Landi Swanepoel, la supermodelo de Guess, entrando a una habitación y demostrando interés en ti, quizá sentándose en tu regazo. Visualiza esto durante algunos segundos.

¿Cómo te sientes?

Parte B: Imagina ahora a Bea Arthur (*Maude* y una de las *Golden Girls*)[1] entrar pavoneándose y sentarse en tu regazo. Visualiza esto durante unos segundos.

¿Cómo te sientes ahora?

Sin ánimo de faltarle el respeto a Bea (a quien sencillamente adoro), si eres un hombre típico y saludable en términos sexuales, como yo, tal vez se encendieron muchos más interruptores de atracción al pensar en Landi que al pensar en Bea.

[1] Famosas series de televisión estadunidense; la primera data de los años setenta, la segunda, en los ochenta.

Resultados. Como acabas de sentir, se encienden ciertos interruptores en presencia del legítimo valor de reproducción. Al mismo tiempo, los interruptores también pueden apagarse delante de indicadores que sugieren un valor de reproducción negativo. Esto es darwiniano: aparearte con una chica joven y en buena forma física, en vez de con una mujer en la menopausia va a aumentar las posibilidades de que tus genes se reproduzcan exitosamente.

Nuestros interruptores están diseñados para responder a cualidades tales como la proporción cadera-cintura, la forma de los senos, la simetría facial y corporal, y otros indicadores de juventud y salud. Por esa razón, si una mujer posee y puede demostrar una determinada cualidad a la que uno de tus interruptores de selección sexual está programado (evolutivamente adaptado) para responder, sentirás una atracción inmediata hacia ella, sin tener ni que pensarlo. **De hecho, ni siquiera tendrás la posibilidad de elegir sentir esa atracción.**

Es interesante notar que...

- La mayoría de los interruptores de atracción de un hombre están programados para responder al valor de reproducción de una mujer. Sólo una minoría responden a su valor de supervivencia.
- Sólo una minoría de los interruptores de una mujer están programados para responder al valor de reproducción de un hombre, mientras que la mayoría responden a su valor de supervivencia.

Incluso si los senos de una mujer son grandes y falsos, sentirás mayor atracción hacia ella que si los tiene pequeños. No serían tantas las mujeres que llegarían a tales extremos (cirugía plástica, etcétera) si los resultados no fueran en verdad efectivos para provocar la atracción. Nuestros circuitos de atracción están calibrados para percibir indicadores sutiles del valor de reproducción de una mujer.

Entonces, ¿cuáles son las cualidades masculinas a las que los interruptores de atracción de una mujer están programados para responder y cómo podemos encenderlos sistemáticamente, en rápida sucesión y de un modo práctico sobre el terreno?

Ya hemos discutido cualidades básicas, como la salud y la buena forma física, estar cómodo, mostrarse sonriente y otras. Examinemos ahora un interruptor de atracción que es, en orden de magnitud, el más poderoso...

La preselección. Este interruptor de atracción existe no sólo en los mecanismos de selección sexual de los seres humanos, sino también en muchos animales. Si un urogallo macho (un tipo de ave) está solo, sentirá la presión de atraer una hembra. Pon junto a él un urogallo hembra disecado y pronto otras hembras entrarán en su territorio para aparearse con él.

De un modo similar, si una mujer considera que un hombre es sexualmente atractivo para las otras mujeres, se sentirá de manera instantánea atraída

hacia él. Párate solo en la barra y no te verás ni remotamente tan atractivo como si tienes una mujer colgada de cada brazo.

El demostrar de este modo directo que hay mujeres interesadas en ti es sólo una de las formas de encender el mismo interruptor de selección sexual. Hay otras maneras. También puedes usar perfume de mujer. Cuando una mujer te pregunte qué perfume llevas, dile: "Ninguno". Huele el cuello de tu camisa y luego, como si recordaras, suelta un "Ah" y sonríete.

Otra forma de encender de pronto su interruptor de preselección es tener un beso de lápiz labial en la mejilla. Así como tú sientes mayor atracción por una mujer si su proporción cadera-cintura es atractiva, una mujer se sentirá exactamente del mismo modo hacia ti por ese importantísimo beso de lápiz labial.

Hay muchísimas más formas de encender el interruptor de preselección y hay muchos más interruptores que encender. El secreto de la atracción consiste en saber cuáles son esos interruptores y luego esforzarse para encender sistemáticamente todos ellos. No hay atracción más rápida ni más poderosa.

Los capítulos 5 y 6 examinan en profundidad el tema de la atracción, así como también las diferentes tácticas para generarla y usarla.

EL MODELO M3

Sólo después de atraer puedes seducir. Sin embargo, antes de que una mujer que siente atracción hacia ti pueda ser seducida, falta todavía atravesar una fase crucial: debes generar confort. (Los capítulos 7 y 8 describen las fases de confort y seducción del Método Mystery.)

El M3 nos muestra ahora cuál es el principal foco en cada fase:

La seducción es mutua. Si eres capaz de generar el suficiente confort con una mujer como para que esté a solas contigo en una habitación durante la fase intermedia del juego, entonces ella accederá fácilmente a tener sexo contigo en la fase final del juego. **De hecho, hasta puede que sea ella quien trate de seducirte.**

ATRAER	+	GENERAR CONFORT	=	SEDUCIR
1	+	2	=	3

Por lo tanto, si trabajas para estructurar una oportunidad conveniente para que ella te seduzca, no tendrás prácticamente necesidad de concentrarte en la seducción misma.

Por desgracia, nada de esto es posible sin la atracción. Por cierto, ella no aceptará tus esfuerzos por generar confort si no hay una atracción (en especial, si ella ha aprendido a socializar a través de permanentes intentos de ligue por parte de una interminable sucesión de buenos tipos). Te lo advierto: si buscas confort antes de tiempo, esto sólo te hará menos atractivo para ella. O peor aún, quedarás atrapado en la **zona de la amistad** (más sobre este tema enseguida).

Recapitulando, los tres objetivos principales del Método Mystery son:

LIGUE	*Atraer a una mujer*
JUEGO INTERMEDIO	*Generar confort, confianza y conexión*
JUEGO FINAL	*Estructurar la oportunidad para ser seducido*

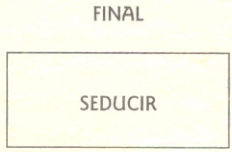
LO OBVIO INAPRENSIBLE

Ilustrada, entonces, de un modo sencillo, la relación lineal que existe entre atracción, confort y seducción parece ser intuitiva y evidente. Sin embargo, artistas del ligue de todo el mundo se han encontrado con problemas derivados de un empleo incorrecto de la secuencia del M3.

LOS CUATRO ERRORES SECUENCIALES DEL M3

1. **La seducción primero:** comenzar por el final.
2. **El confort primero:** comenzar por el medio.
3. **Atracción sin confort:** comenzar por el principio, pero saltarse el medio y pasar directamente al final.
4. **Solamente atracción y confort:** comenzar por el principio pero quedarse atascado en el medio.

ERROR SECUENCIAL 1: COMENZAR POR EL FINAL



El seductor. El error más común entre los principiantes es concentrarse en seducir a una mujer antes de atraerla. Esto es poner la carreta delante del caballo. Muchas veces, en particular para las mujeres hermosas, pretender seducirlas primero equivale a decirles: "No me conoces, pero ¿vas a dormir conmigo?". Hay un momento (y un lugar) para dar inicio a la fase de la seducción, pero no antes de haber logrado la atracción y el confort, amén de la privacidad.

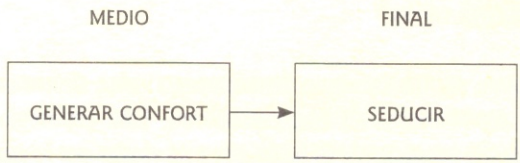
Los **seductores** cometen el error de comenzar por el final. Como el típico hombre, a menudo muestran abiertamente su total indiferencia hacia la comodidad de una mujer. Aun si existe la atracción basada en la apariencia del seductor, ésta es desbancada por la incomodidad de la mujer al tener que manejar agresivos avances sexuales provenientes de alguien que no conoce y en quien no confía. Lo mejor es no enviar prematuramente un fuerte interés sexual hasta el juego final.

El mate del tonto. En ajedrez, es posible ganar una partida en sólo cuatro movimientos. Esta táctica se llama **mate del tonto**.

Sin embargo, el ganar rápidamente empleando el mate del tonto no te convierte en un campeón de ajedrez. Si es que demuestra algo, es tan sólo la inexperiencia de tu oponente. Un ajedrecista experimentado ni siquiera intentaría emplear un rápido mate del tonto porque si su oponente no muerde el anzuelo, él mismo quedaría en una posición vulnerable. De manera similar, aunque la seducción rápida es posible, es mucho menos probable que tenga éxito con una mujer socialmente experimentada. En las artes venusianas usamos de manera metafórica la frase mate del tonto para referirnos a las tácticas que comienzan por la seducción. Por el contrario, tanto los campeones de ajedrez como los artistas venusianos prefieren el **juego sólido**.

El mate del tonto puede dar resultado en situaciones que puedes considerar aceptables, por ejemplo, con chicas ebrias y con aquellas propensas a los ligues de una noche. No dejes que éste sea tu único movimiento ganador.

ERROR SECUENCIAL 2: COMENZAR POR EL MEDIO



El buen tipo. Muchos hombres entienden y perciben que comenzar por la fase de la seducción pone incómodas a las mujeres. Ellos, en cambio, se centran primero en generar confort.

Pero estos hombres no se dan cuenta de que las mujeres atractivas son bombardeadas cada día por estos **buenos tipos** y que esto puede volverse bastante fastidioso. Aunque no tan ofensivo como el seductor, el buen tipo no resulta menos molesto. Simplemente, hay por día demasiados buenos tipos que las abordan como para dejarse llevar por el mismo interminable diálogo una y otra vez. Sin previa atracción, el sólo decir: "Hola, soy Joe. ¿Cómo te llamas?", le sabrá igual que el abordaje de cada buen tipo que se apareció antes que tú. ¿Por qué a una mujer que no se siente atraída hacia ti le importaría saber tu nombre o se molestaría siquiera en recordarlo? ¿Por qué divulgaría información personal sólo porque tú le hagas una pregunta?

La metáfora del escudo protector. Si una mujer no se siente atraída hacia ti, cualquier esfuerzo tuyo por generar confort la aburrirá. Tratar de contarle algo

sobre ti, de hacer que te hable de ella, o hacerle un cumplido antes de que se lo merezca son intentos de generar confort. Si alguna vez has estado atrapado en una conversación con alguien que no te interesaba comprenderás lo incómodo que puede ser.

Imagínate que esto te sucediera varias veces por día, durante muchos años. ¿No reconocerías la necesidad de desalentar a estas personas antes de que comiencen a hablar siquiera? Con el tiempo, a medida que una mujer interactúa con más y más buenos tipos, empieza a desarrollar estrategias simples pero efectivas para contrarrestar este aluvión de aburridos. Colectivamente, estas estrategias conforman lo que se llama metafóricamente **escudo protector** (más sobre esto en el capítulo 4).

Telegrafiar interés sexual. Simplemente, al abordar a una mujer hermosa y ser agradable, le estás sugiriendo que quieres algo de ella. Si sabe que no quieres venderle algo (o pedirle cambio), concluirá que lo que deseas es ganar sus favores sexuales. Aunque no estés interesado sexualmente en ella, supondrá que lo estás, tan sólo porque te acercaste a ella del mismo modo que lo hizo la última media docena de buenos tipos esa noche.

Él: "Bonitas botas."
Ella: "Tengo novio."

La mayoría de los hombres malinterpreta estas defensas a corto plazo como defectos permanentes de la personalidad. Esta estrategia generalmente mata el deseo de los hombres (y es justo por esta razón por lo que a las mujeres les da resultado). Para una mujer, es preferible que un puñado de hombres que no le atraen piensen que es una arpía a tener que sentarse allí y escucharlos a todos ellos.

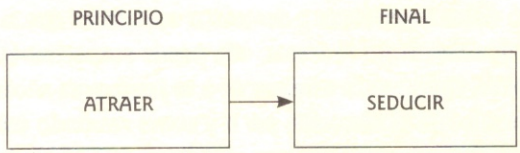
Él: "¿Cómo te llamas?"
Ella: "Vete lejos."

Algunas mujeres pueden tolerar un diálogo ligeramente entretenido con un buen tipo, pero cuando la conversación comienza a volverse trivial, inventarán una excusa para irse. Los buenos tipos persistentes encontrarán mayor resistencia ya que ella se cansará de su prolongada presencia. Aunque hacer el papel de arpía puede convertirse en una diversión para algunas, la mayoría de las mujeres usa su escudo protector sólo cuando tiene una buena razón para hacerlo y el resto del tiempo es gente muy agradable.

Él: "Hola, ¿cómo estás?"
Ella: "Mira, no voy a tener sexo contigo."

Si primero no te tomas un tiempo para atraer a una mujer, no le darás una razón para querer tener una conversación contigo. Esto la obligará a alzar su escudo. Reserva la generación de confort para el juego intermedio. No comiences prematuramente por el medio.

ERROR SECUENCIAL 3: COMENZAR POR EL PRINCIPIO PERO SALTARSE EL MEDIO



Todo principio y final tienen un medio y en el M3 ese medio es el confort. Hay un momento para seducir a una chica (o para ser seducido por ella), pero nunca antes de haber generado confort.

EL JUGADOR

Un jugador es un artista venusiano que comienza por el principio y tiene éxito en atraer a la chica, pero falla a la hora de evitar las tres **trampas para jugadores**. Todo artista venusiano debe tener conciencia de ellas:

1. No justificar una atracción mutua
2. Indiferencia hacia el confort
3. Remordimiento del comprador

Trampa para jugadores 1: no justificar una atracción mutua. Justificadamente para los hombres, la belleza de una mujer puede ser tan embriagadora que baste para que la califique como posible novia. Pero no podemos decirle que la estamos eligiendo por su belleza porque esto no parece serio y nos hace ver como cualquier otro hombre.

Los **indicadores de interés (IDI)** de una mujer nos avisan cuándo pasar de la fase de atracción a la de confort, ¡pero no debes hacerlo hasta que no te hayas ganado legítimamente también tus IDI! Obtener IDI de una mujer no es suficiente razón para comenzar a devolverlos. Si eres demasiado fácil, te considerará sólo otro más del montón y continuará su búsqueda de conquistas que impliquen un desafío mayor.

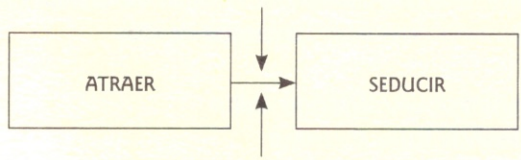
Algunos ejemplos de IDI:

- Te pregunta tu nombre.
- Te toca. Cuando le dices: "No toques la mercancía" te toca nuevamente.
- Cuando le tomas las manos y se las sostienes, ella sostiene las tuyas.
- Se ríe de todos tus comentarios humorísticos, y también de aquellos que no son graciosos.
- Cuando le pides que te muerda el cuello, lo hace.

Primero debes incentivarla a demostrar cualidades que te ayuden a confirmar que ella te atrae. Si no lo haces, ella puede sospechar que sólo jugaste con sus emociones, atrayéndola cruelmente a tu juego para anotarte otro tanto. Se sentirá incómoda con su atracción por ti y como resultado ésta desaparecerá rápidamente. Considerará como mañoso el diálogo de tu fase de atracción y te verá como alguien que manipula emocionalmente a la gente. Bajo esta luz, un jugador es simplemente un seductor con una buena apertura de juego.

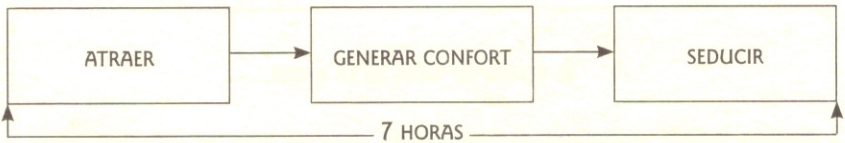
Después de haber negociado con éxito su avance más allá de la primera trampa para jugadores, el artista venusiano puede pasar a generar confort.

Trampa para jugadores 2: indiferencia hacia el confort. Si intentas seducir a una mujer antes de generar suficiente confort, esto apagará los interruptores de atracción que habías encendido. No cruces la línea entre el confort y la seducción hasta que aquél no esté lo suficientemente desarrollado.



¿Cómo sabes que el confort que has generado es suficiente para iniciar la seducción?

La Regla de las Siete Horas. Lograr que una mujer esté lista para iniciar la seducción lleva un promedio de entre cuatro y diez horas de constante generación de confort (sin tomar en cuenta el mate del tonto, el cual, como se dijo anteriormente, es una estrategia que deben evitar los artistas venusianos). No hay una regla infalible para determinar cuándo ha llegado ese momento. Sólo tu calibración puede indicártelo (más adelante volveremos sobre la Regla de las Siete Horas).



Trampa para jugadores 3: el remordimiento del comprador. El remordimiento del comprador sobreviene cuando una persona compra algo por capricho, sólo para lamentarlo más tarde. De igual modo, las mujeres que sienten atracción hacia ti pueden ser empujadas, o ir por cuenta propia, demasiado lejos demasiado pronto. Puede ocurrir que se deje llevar por su atracción y excitación sexual sólo para lamentarse más tarde por sus sentimientos y acciones. Suponiendo que quieres llegar a la fase de seducción, debes evitar a toda costa el remordimiento del comprador.

ESTUDIO DE UN CASO: JOE CONOCE A JANINE

EL PUNTO DE VISTA DEL HOMBRE

Joe conoce a una hermosa mujer llamada Janine y ambos se atraen. Pronto, esa misma noche, se besan. Como no puede llevarla a un lugar privado en ese momento, Joe apunta su número y quedan en verse otra noche. Él les cuenta, emocionado, a sus amigos que acaba de conocer a su próxima novia.

Joe llama a Janine la noche siguiente, pero en el teléfono ella parece fría e indiferente. Él trata de convencerla de que se vean como habían acordado, pero ella ahora está "ocupada".

Él le deja varios mensajes pero Janine no le devuelve ni una sola llamada. Pasan las semanas y Joe y Janine no se ven más. Él se queda confundido, frustrado y solo. Peor aún, este doloroso patrón se repite con otras mujeres.

Este escenario es una típica muestra de cómo hombres, que de otra manera son maravillosos, sucumben a la trampa del remordimiento del comprador. Muchos han caído repetidas veces y han perdido oportunidades en el amor. Les proporciono un foro gratuito en www.mysterymethod.com/forum donde los aspirantes a artistas venusianos pueden publicar relatos de su práctica sobre el terreno y aprender unos de otros. Ésta es una historia que los hombres, hasta que llegan a ser buenos en esto, repiten todo el tiempo.

¿QUÉ SALIÓ MAL?

Esto es lo que sucedió.

El punto de vista de la mujer

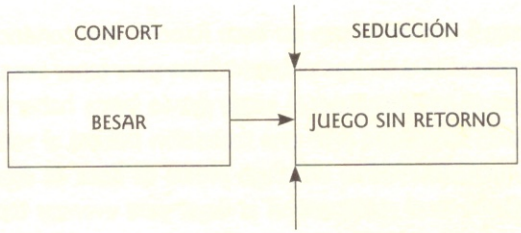
Aunque Janine sí disfrutó de besar a Joe, éste no hizo un esfuerzo por ir más despacio con los avances en el terreno sexual y permanecer en la fase de la generación de confort. Ella de verdad deseaba verlo de nuevo, pero sólo en el momento. Cuando Joe la llamó al día siguiente, Janine no estaba en el mismo estado emocional excitado que la noche anterior. A causa del modo en que está programada culturalmente, ella se sentía un poco culpable por haber hecho lo que hizo con alguien que en realidad no conocía. Sabía que la única razón por la que había llamado Joe era porque deseaba continuar algo que a ella la ponía incómoda de sólo pensarlo. Si accedía a verlo de nuevo no sabía cómo se comportaría él. ¿Acaso la toquetearía, haciéndola sentir todavía más incómoda? Simplemente no lo conocía lo suficiente como para confiar en las acciones futuras de él. Como Janine es alguien que se deja llevar por sus emociones, dejó que éstas, una vez más, decidieran por ella. Se siente incómoda hasta hablando por teléfono con él, Janine lo trata con frialdad y le miente, diciéndole que está demasiado ocupada para hablar.

Cuando el confundido Joe intentó hacerla cambiar de opinión, Janine lo tomó como un intento de manipulación. Ella simplemente no quería que la presionaran para tener sexo con alguien que no la hacía sentir cómoda y segura, en especial ahora, cuando ni siquiera estaba excitada.

A Joe le resultó difícil hacerla cambiar de opinión por teléfono. Había demasiados elementos que no podía controlar. Podía ser que Janine acabara de pelearse con su compañera de departamento o de cambiarle la arena a la gata. Durante las dos semanas siguientes con cada mensaje que él le dejaba la incomodidad de ella aumentaba. No tenía intención de volver a ver a ese tipo.

Joe no debería culpar a Janine por "darle falsas esperanzas". Después de todo, en el fondo quien provocó esta situación fue él, al no permanecer en la fase de generación de confort el tiempo suficiente.

A medida que se avanza, pasando de tomarse de las manos a besarse (más adelante explicaremos cómo realizar "la táctica del beso de Mystery") te aproximarás rápidamente a un punto sin retorno en lo que respecta al remordimiento del comprador.



CUIDADO: *El punto sin retorno en el remordimiento del comprador.* Se llega a este punto sin retorno cuando los besos dan paso a las caricias sin haber generado suficiente confort.

BESAR:

Tocar o acariciar con los labios como una muestra de afecto (o de saludo).

Etimología: del latín basiare.

Fecha: anterior al siglo XII.

JUEGO PREVIO:

Estimulación sexual mutua que precede al acto sexual.

Fecha: 1929

Fíjate cómo una elección que hagas en un momento determinado producirá el resultado de una situación un día (o más) después. ¡Cuidado! Una vez que hayas cruzado el punto sin retorno, a menos que hayas generado suficiente confort como para llevarla a un lugar más privado para tener sexo con ella (antes de que disminuya su excitación), ella sentirá después el remordimiento del comprador.

Sólo un seductor considera la opción de llevarla a los baños públicos más cercanos. Además considera que si quien es tu novia desde hace dos años no se sentiría cómoda teniendo sexo contigo en un baño público, no deberías esperar que alguien a quien conociste hace 20 minutos acceda a ello, sin importar lo excitada que esté. Esto no es un juego sólido, sino una **fantasía** propia de quien practica el **mate del tonto** (aunque, si se da el improbable caso de que ambos estén dispuestos a hacerlo, disfrútalo).

El beso no sexual, íntimo, es bien aceptado durante la fase de generación de confort. **De hecho, si esperas demasiado tiempo para besarla, en algún momento a ella dejará de interesarle que lo hagas y perderás la oportunidad de besarla en el futuro.**

Generalmente, este tipo de "besos para generar confort" duran menos de 30 segundos y no incluyen lengua. El besar expresa y crea una sensación de conexión. El juego previo, por otro lado, pertenece sólo a la fase de seducción.

Por lo general aquél comienza con un beso francés, que conduce a las caricias sexuales. El juego excita a ambos preparándolos para tener sexo.

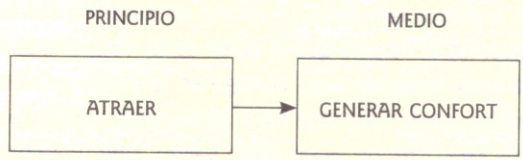
Lo mejor es no comenzar el juego previo hasta haber logrado el confort y la privacidad necesarios para una transición natural al sexo. Si los besos se transforman prematuramente en juego previo es hora de apartarla de ti. Al hacerlo, dile que no es el momento ni el lugar para avanzar tan rápido. Estoy de acuerdo en que ese dominio de uno mismo es muy difícil y es aquí donde falla la mayoría de los hombres.

Para ayudarte a evitar este peligro, hazte esta pregunta fundamental: "¿Quiero una sola noche de manoseo o innumerables noches de sexo?".

Para saber si te estás acercando al punto sin retorno, pregúntate: "¿Esto es juego previo?". Si la respuesta es sí... ¡detente! Apártala hacia un lado. Debes generar confort, no excitación. Hace falta un hombre de verdad para decir: "Es mejor que nos detengamos. Volvamos con nuestros amigos". Observa que "nuestros amigos" son en realidad "sus amigos". Con este movimiento ganador generas confianza al demostrarle que quieres llegar a conocerla también por otras razones que van más allá del sexo. Como ahora su atracción hacia ti es obvia, puedes estar seguro de que aún la sentirá cuando hayas creado suficiente confort para llevarla a un lugar de seducción privado, como tu habitación. Una vez allí, puedes excitarla y dejar que la naturaleza siga su curso libremente.

Puedes crear intimidad y acercarte al punto sin retorno varias veces, siempre y cuando seas tú el primero en poner un freno.

ERROR SECUENCIAL 4: COMENZAR POR EL PRINCIPIO PERO QUEDARSE VARADO EN EL MEDIO



La zona de la amistad. El amigo tiene una connotación muy específica en el juego. Es alguien que teme expresar su intención romántica a una mujer con la que ha pasado tiempo, tratando de atraerla y de llegar a conocerla.

Si durante la fase del confort no logras transmitirle a una mujer que tienes un potencial interés romántico, puede que no sea lo suficientemente intuitiva para notarlo. El no tomarle la mano, oler su cuello o besarla durante la fase de confort, puede dejarte varado allí. En realidad, ella puede llegar a sentirse

tan cómoda con tu naturaleza no sexual que preferirá que permanezcas así. Cuando finalmente intentes pasar a la fase de seducción con una mujer y la oigas decir: "Seamos sólo amigos", ten por seguro que estás atrapado en la **zona de la amistad**.

No puedes comenzar la seducción hasta que concluyas la fase del confort, pero no puedes hacer eso hasta haber generado suficiente comodidad y familiaridad. Además ella tiene que estar cómoda con tu sexualidad. Esto ocurre cuando no le pone incómoda que la beses. Cuando estén a solas y tú comiences la fase de la seducción no querrás que ella se quede pasmada por tu repentino interés sexual.

Mientras, debes evitar la zona de la amistad como a la peste, debes saber que no está mal ni es pecado estructurar una oportunidad para la seducción mutua. Después de todo, generar una relación sexual será beneficioso también para ella.

¿Hay una ruta de escape? ¿Y si te das cuenta de que estás atrapado en la zona de la amistad con respecto a un objetivo muy valioso? ¿Todavía hay esperanza o está todo perdido? Déjame ponerlo de esta manera: si una mujer no te da IDI hasta pasados 25 minutos de interacción, tu primera impresión se hace trizas. Si hace 20 horas que se conocen y ella es una amiga que se siente incómoda con los avances físicos, no esperes demostrar de pronto un valor más elevado, porque ella ya sabe que no tienes el valor que quiere. Y como ya son amigos, no es necesario que renuncie a esa amistad...

Llegado ese punto, si aún deseas al objetivo en cuestión, lo único que puedes hacer es alejarte de ella por un tiempo, y luego regresar como un hombre nuevo. Vas a tener que demostrar un valor más alto y el único modo de hacerlo es mudándote a un nuevo departamento, comprando un bonito coche nuevo, es decir, básicamente, reinventándote. Debes mostrarle que ya no eres la misma persona. A propósito, lo más importante es que también necesitas traer contigo a una chica nueva para darle celos. Ella podría haberte tenido y eligió no hacerlo, pero ahora que ya no puede tenerte te deseará.

No te equivoques: demostrar un valor más elevado bajo estas circunstancias es realmente difícil. De hecho, es aún más difícil que volver al principio, porque ahora debes probarle a ella que tienes un valor que ella sabe que no tienes. Si no estás dispuesto a llegar a tales extremos, consérvala como amiga si quieres, pero olvídate de seducirla porque ella no ve valor alguno en ti, y por lo tanto no sucederá nada. Dirígete hacia un nuevo objetivo.

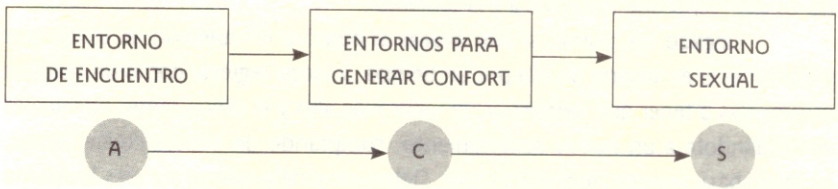
RECAPITULACIÓN: PROBLEMAS ASOCIADOS CON UNA SECUENCIACIÓN INADECUADA DEL M3

1. Comenzar por el final = problemas con el mate del tonto.
2. Comenzar por el medio = problemas con el escudo protector.
3. Comenzar por el principio pero saltarse el medio = problemas con el remordimiento del comprador.
4. Comenzar por el principio pero quedarse varado en el medio = problemas con la zona de la amistad.

ENTORNOS DEL JUEGO

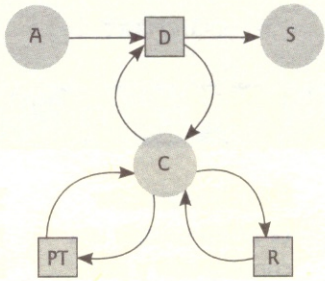
Un cortejo con juego sólido que termine en sexo rara vez, si es que alguna, se desarrolla en su totalidad en un solo entorno. Es altamente improbable que una mujer a la que no conoces golpee la puerta de tu cuarto y se invite a pasar. La naturaleza exige que salgas de tu habitación y te traslades a un lugar diferente, donde aumenten las probabilidades de conocer a una mujer. Es aquí donde muchos hombres solitarios fracasan miserablemente.

En realidad, existen tres tipos de entornos que es probable que visiten como pareja:



CAMBIOS DE ENTORNO

Durante el juego ocurren comúnmente tres tipos de cambios de entorno: **desplazamiento**, **rebote** y **puente temporal**. He aquí una breve descripción de cada uno de ellos. Los siguientes capítulos ofrecen más detalles sobre este tema.



D **Desplazamiento**
Lleva a la chica a una zona diferente dentro del mismo lugar.

R **Rebote**
La chica y tú salen juntos del lugar actual y se van a uno nuevo.

PT **Puente temporal**
A veces no es posible avanzar. Quizá algún factor externo hace necesario **que intercambien información de contacto para continuar el juego otro día y en otro lugar.** A esto se le llama **puente temporal.**

LAS NUEVE FASES DEL MODELO M3

Cada etapa del Modelo M3 (atracción, confort y seducción) se divide, a su vez, en tres fases. Aunque aquí presentamos una breve descripción, las nueve fases del Modelo M3 se detallan en los capítulos siguientes.

A1. APERTURA	C1. CONVERSACIÓN	S1.JUEGO PREVIO
A2. INTERÉS FEMENINO-MASCULINO	C2. CONEXIÓN	S2. RUM
A3. INTERÉS MASCULINO-FEMENINO	C3. INTIMIDAD	S3. SEXO

ATRACCIÓN			CONFORT			SEDUCCIÓN		
A1	A2	A3	C1	C2	C3	S1	S2	S3

A1. Apertura
El hombre aborda un *set*, usa un *abridor* e inmediatamente gana su aceptación.

C1. Conversación
La pareja entabla una conversación y pasa de una sensación de confort y *rapport* a una sensación de conexión.

S1. Juego previo
La pareja inicia la escalada física hacia el sexo. Si sucede demasiado pronto, puede causar remordimiento del comprador.

Para recordar
Rapport es la capacidad de retener la atención de otra persona, de conectar con ella creando un vínculo comunicativo de carácter afectivo.

A2. Interés femenino-masculino.
El hombre demuestra alto valor, aunque simultáneamente muestra falta de interés en el objetivo. Ella responde dándole indicadores de interés.

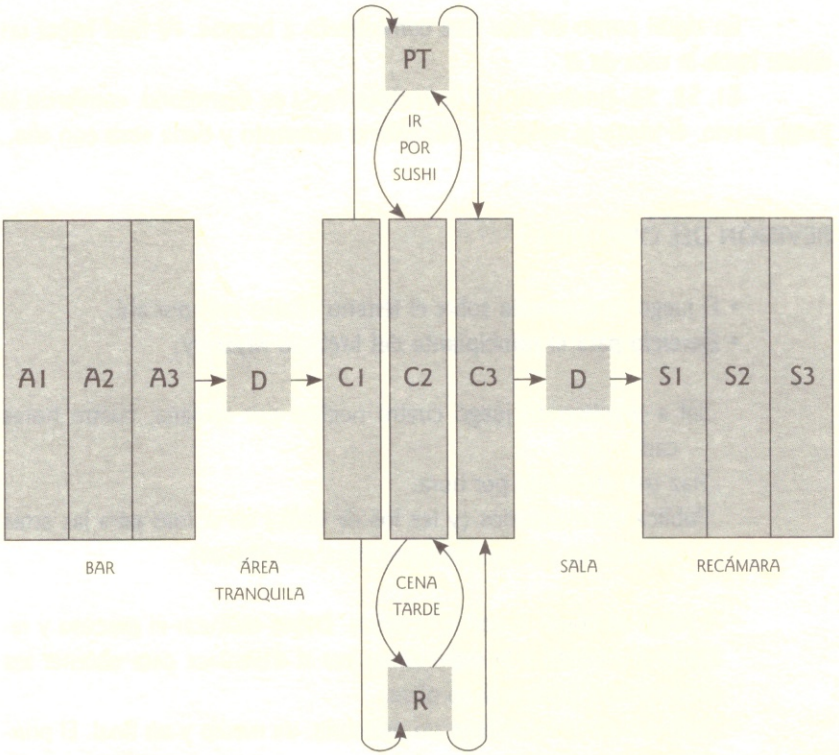
C2. Conexión
Ambos sienten que "hay algo" entre ellos. Se besan. Esta fase puede abarcar varias citas.

S2. RUM
Resistencia de último momento. Éste es el punto sin retorno antes del sexo. A menudo un momento de cambios de humor bruscos para la mujer.

A3. Interés masculino-femenino.
El hombre incita a la mujer a invertir más en la interacción y luego recompensa sus esfuerzos con indicadores de interés.

C3. Intimidad
Ahora en un entorno de seducción aumenta la intensidad de los besos y caricias y la pareja pasa al dormitorio.

S3. Sexo
Coito. Es necesario hacer esto varias veces para iniciar la relación sexual.



INTEGRÁNDOLO TODO

A1. Un artista venusiano con un juego firme aborda a un *set* en un bar, usando un *abridor* indirecto. No parece necesitado o interesado en el objetivo y, de hecho, da la impresión de que está a punto de marcharse del lugar. Luego demuestra al *set* un valor más elevado y atraviesa el punto de enganche social.

A2. A continuación, él expresa su personalidad a través de historias, humor, patrones, juegos, rutinas, lectura de la mano, poesía, etcétera. Esto, combinado con su aparente falta de interés en el objetivo, eleva su valor social para ella y le hace entrar en un estado de emoción más intensa, llevándola a mostrar los primeros indicadores de interés.

A3, C1. Él desaparece de vez en cuando (alejamientos) para inducirla a que lo persiga para ganárselo. A medida que ella invierte en la interacción, él la recompensa con indicadores de interés. Luego la lleva a una zona más tranquila del bar para empezar a generar confort.

C2, C3. Con un rebote a Mel's Diner[2] y un puente temporal para ir juntos a comer sushi al día siguiente, él genera confort, conexión y confianza a lo largo de un período acumulativo de siete horas.

[2] Cadena estadunidense de locales de comida rápida (diez, actualmente) de buena calidad, llamados familiarmente "la cocina del suroeste de Florida". *(N. de la T.)*

En algún punto de esta fase comenzarán a besarse. Al final habrá un rebote hacia la casa de él.

S1, S2, S3. Finalmente, él la traslada hacia su dormitorio, comienza el juego previo, él vence la resistencia de último momento y tiene sexo con ella.

REVISIÓN DEL CAPÍTULO 3

- El juego se desarrolla sobre el terreno. Debes salir por ahí.
- **Ejercicio para el principiante del Método Mystery:**

  Sal a practicar tu juego cuatro noches por semana, cuatro horas cada noche.
  Haz tres abordajes por hora.
  Publica tus resultados (y lee los de otros) en el foro para las artes venusianas (www.mysterymethod.com/forum).

- El juego es como el golf o la pesca. Debes disfrutar el proceso y relajarte en cuanto a la expectativa por el desenlace para obtener los mejores resultados a largo plazo.
- Cada relación sexual tiene un principio, un medio y un final. El principio se conoce como el **cortejo.**
- El cortejo tiene tres fases, conocidas como **ligue, juego intermedio** y **juego final.**
- El Método Mystery se centra primero en la atracción, no en la seducción. Éticamente, los practicantes del Método son "atractores", no seductores.
- Existen ciertos interruptores de atracción inherentes a la mente de cada mujer. La atracción no es una elección que la gente hace de manera consciente. Es, en cambio, una respuesta que surge automáticamente como resultado de que dichos interruptores hayan sido encendidos.
- El interruptor de **preselección** se activa cuando una mujer ve que ya has recibido la aprobación de otras mujeres.
- El Modelo M3 describe la estructura del cortejo como si ocurriera en tres pasos: **atraer, generar confort** y **seducir.** Es necesario generar confort antes de seducir a una mujer y también es necesario generar atracción antes de molestarse en generar confort con ella.
- El fenómeno durante el cual, ocasionalmente, se consigue sexo incluso antes de haber generado el suficiente confort se conoce como el **mate del tonto.**
- Hay tres tipos de cambios de lugar: desplazamiento, rebote y puente temporal.

- Las mujeres tienen ciertas estrategias, elaboradas a través del tiempo, que les permiten evitar los abordajes constantes por parte de los hombres. Es lo que se llama su **escudo protector.** Aunque ella sea una persona agradable, a veces puede parecer una arpía, como resultado de usar dicho escudo. Pero en realidad no es así.
- Mientras generas confort, es importante transmitirle que eres un hombre sensual y una potencial relación sentimental. De otra manera, quedarás atrapado en la ***zona de amistad***.
- Los tres pasos del M3 se dividen a su vez en tres fases cada uno: A1: el ligue. A2: interés femenino-masculino. A3: interés masculino-femenino. C1: conversación. C2: conexión. C3: intimidad. S1: juego previo. S2: resistencia de último momento (RUM). S3: sexo.
- Hay tres tipos de entornos: el lugar del encuentro, el de generación de confort y el de seducción.
- El **ligue** ocurre, por lo general, en el **entorno de encuentro** y abarca las fases A1, A2, A3 y C1. Generalmente, incluye por lo menos un desplazamiento y termina con un rebote o un puente temporal.
- La próxima fase, llamada **juego intermedio**, tiene lugar en uno o varios **escenarios donde se genera confort**, y abarca la fase C2. Diferentes rebotes y puentes temporales pueden ocurrir en esta etapa. Cuando esta fase concluya, estarás con ella en el escenario de seducción y de algún modo ya habrán intimado (besos, etcétera).
- La última fase, llamada **juego final**, comienza en C3, pero pronto cambia a S1 **(juego previo).** A menudo, aparecerá la **resistencia de último momento** (S2), que es normal, seguida por el sexo (S3). Si inicias el juego previo antes de haber generado suficiente confort, esto provocará el **remordimiento del comprador.**
- Es necesario tener sexo varias veces antes de que realmente empiece la relación sexual. Durante y hasta después de este punto, ella continuará probando tu coherencia.

4 A1: el abordaje

Abrir un set y cruzar el punto de enganche social sin transmitir que estás necesitado.

Una vez que comienzas a hablar con un *set* de mujeres, el objetivo inmediato es alcanzar el punto de aceptación social. Llega un momento en el que el *set* decide que disfrutan hablando contigo y que quieren continuar haciéndolo. Cuando esto sucede, has abierto con éxito el *set* y terminado la fase A1. Es fácil darse cuenta de cuándo pasa esto porque habrá **indicadores de interés.**

EL ENTORNO DE ENCUENTRO

Cualquier sitio donde haya alta probabilidad de conocer mujeres es un **entorno de encuentro.** Aunque es posible conocer a una mujer hermosa prácticamente en cualquier parte, incluso en la calle, hay más probabilidades de conocerla en una reunión pública.

Los entornos de encuentro son aquellos sitios donde la gente se organiza en pequeños grupos de entre dos y cinco amigos cada uno.

Ejemplos de típicos entornos de encuentro:

- Restaurantes y cafés llenos de gente.
- Cantinas, bares y clubes nocturnos.
- Tiendas llenas de gente, centros comerciales y festivales al aire libre.
- Fiestas y reuniones.

La agenda de reproducción inconsciente. A menudo, las personas se reúnen en lugares públicos para beber, charlar, bailar, ir de compras o comer. Aunque algunos saben que están ahí fuera, solamente para buscar una compañera, muchos no saben que su inconsciente les ha impuesto una agenda oculta de reproducción. Pese a que las mujeres saben que estas reuniones sociales están atestadas de buenos tipos fastidiosos, la mayoría de ellas no es consciente del hecho de que, aun así, su circuito emocional tiene una agenda de reproducción que las obliga a socializar activamente, como cuando las mujeres salen "solamente a bailar". Éste es un perfecto ejemplo de cómo funciona la **racionalización**.

Las mujeres hermosas siempre se hallan dentro de un grupo. En dichas reuniones sociales, rara vez verás solas a las mujeres hermosas. Muchas se han habituado a la amenaza constante de los buenos tipos que las acosan en estas ocasiones. Aprenden a agruparse con amigos de confianza que las ayudan a protegerse contra estas molestias cotidianas presentes en los lugares públicos.

Se dice que un entorno de encuentro es **rico en objetivos** cuando ofrece múltiples oportunidades de sucesivos abordajes a mujeres atractivas. Si, en cambio, tales oportunidades son poco frecuentes, se califica de **pobre en objetivos**. Los entornos ricos en objetivos no sólo aumentan tus posibilidades de encontrar y atraer a una mujer hermosa, sino que aceleran sustancialmente tu proceso de aprendizaje, proporcionándote más oportunidades de practicar tus habilidades en menos tiempo. Los clubes o los entornos ricos en objetivos no son un requisito imprescindible para usar el Método Mystery (éste da resultado tanto en la tienda de la esquina como en un café), pero sin duda facilitan la práctica. Por esta razón, nuestros "*bootcamps*"[1] (donde llevamos un pequeño grupo de hombres para enseñarles las artes venusianas a través de la interacción con cuanta mujer hermosa ande por allí) generalmente se organizan en lounge-bares, clubes y restaurantes.

Haz un esfuerzo por llegar a los mejores entornos de encuentro antes de la hora en que habitualmente va la gente. Ve también alguna noche que el lugar esté cerrado. Observa bien el lugar. La idea es que te aclimates y te familiarices con el nuevo entorno.

Juego de especialización: mujeres especialistas

Pueden agradecer a la gerencia de muchos de los entornos de encuentro por contratar a mujeres atractivas, pues ellos han realizado la ardua tarea de encontrarles estas mujeres. Estas hermosas especialistas incluyen azafatas de eventos, *shooter girls*,* *barwomen*, modelos de promociones, meseras de bares deportivos, bailarinas *à gogó* y bailarinas exóticas. Yo mismo he tenido citas con muchas de ellas y disfruto de compartir mis técnicas especiales para ligar en mi seminario de fin de semana titulado "Mystery sobre las Especialistas" (encontrarán un cronograma actualizado en www.mysterymethod.com). El juego con especialistas es todo un desafío y muy gratificante. No es más difícil ligar con una especialista; simplemente es diferente.

* Joven atractiva y por lo general ligera de ropas que se pasea por un club nocturno animando a la gente a beber alcohol. El nombre proviene de la palabra "shot" que designa una pequeña cantidad de una bebida alcohólica, como tequila o vodka. A veces esos "shots" son invitación de la casa. Es costumbre darle una propina a la *shooter girl*. *(N. de la T.)*

[1] Seminario intensivo (40 horas en 3 días) con "práctica sobre el terreno". *Bootcamp* es la palabra inglesa para campamento militar. *(N. de la T.)*

LA PROXIMIDAD

Cuando estés sobre el terreno, puede que una mujer tímida, reticente incluso a hacer contacto visual contigo, te encuentre atractivo y que, consciente o inconscientemente, revele su interés a través de la **proximidad** o cercanía.

Típicamente, si una chica te está enviando un IDI a través de la proximidad, se quedará de pie a una distancia de entre 1,5 m y 2,5 m mirando hacia otro lado. La homeostasis social dinámica la prepara a punto para observarte y alentar tu posible abordaje, pero le impide acercarse demasiado.

Con la proximidad, si tú la abordas, será receptiva.

¿Alguna vez has entrado a un club nocturno y te has quedado de pie cerca de una mujer que te atraía, aunque no fuera más que para estar cerca de ella y observarla mejor? Quizá, en vez de acercarte, ordenaste una copa en la barra y te sentaste junto a ella.

¿Alguna vez has estado en una tienda y mientras hacías tus compras, te ha parecido notar que, varias veces durante un lapso relativamente breve, una mujer que habías visto antes se quedaba de pie junto a ti?

Su repetida proximidad indica un interés potencial. Puede que ella se esté situando a propósito junto a ti con la esperanza de que empieces algo. **Incluso es**

posible que sea su circuito de reproducción el que la esté llevando a situarse junto a ti, aunque ella no tenga plena conciencia de lo que su cuerpo está haciendo. Aun así se abrirá receptivamente. Estas oportunidades se presentan con más frecuencia de lo que te imaginas.

LA REGLA DE LOS TRES SEGUNDOS

Abordar un grupo de extraños puede ser incómodo a corto plazo, pero la sensación que persiste después de ver a una mujer hermosa, a la que podrías haber abordado y no lo hiciste, es más duradera e igual de incómoda. Elige de antemano qué *abridor* vas a usar, aun antes de entrar al sitio. **Dentro de los tres segundos de haber localizado a una mujer que te atrae, debes abrir el *set* del que forma parte.** El abordaje debe ser una reacción inmediata, y es esto para lo que se forma el artista venusiano. Simplemente, camina directo al *set* que ves y ábrelo antes de que la ansiedad del abordaje sea más fuerte que tu deseo de empezar algo con ella. En nuestros programas en vivo te mostramos cómo hacer esto (en situaciones reales, para que lo hagas en vivo) y superes la ansiedad del abordaje. Por ahora, sólo vas a tener que forzarte a hacerlo.

Recuerda que nadie más sabe a quién conoces y a quién no. Por cierto, parece que los conocieras, después de todo, entraste al lugar y caminaste directo hacia ellos y ahora están disfrutando de una divertida conversación contigo. ¡Debes ser un tipo sociable, con montones de amigos!

A medida que en algún momento te mueves de un *set* a otro, la percepción positiva hacia ti sigue aumentando. Te estás convirtiendo en **alguien que ha generado prueba social** en el lugar. Fíjate con cuánta facilidad los *sets* se abren a ti cuando alcanzas este nivel de prueba social. Por esta razón, es importante no ser demasiado selectivo al elegir tus primeros *sets* de la noche; es mejor estar en cualquier *set* que ponerse quisquilloso y terminar solo cuando podrías haber estado moviéndote por toda la habitación. No siempre es necesario que tengas un objetivo válido para que disfrutes de la interacción con la gente.

Esto realmente le agrega espontaneidad a tu abordaje. En general, una mujer puede detectar a un kilómetro de distancia cuando un hombre está armándose de coraje para abordarla, lo cual puede disminuir el valor que ella percibe que tiene ese hombre. Si sigues la Regla de los Tres Segundos, ella sentirá que tú realmente apareciste de la nada. Se le agrega una energía muy agradable a la interacción cuando se observa esta regla.

LA EXCEPCIÓN A LA REGLA

¿Qué pasa si ves un grupo y el objetivo que seleccionas está hablando con la mesera? ¿Aun así deberías abrir el *set* dentro de los próximos tres segundos? No. Toda regla tiene excepciones dictadas por el sentido común y ésta es una de ellas. Si un grupo entra a un restaurante y se sienta, yo no voy a "meterme" si sé que va a haber una interrupción externa dentro de los próximos tres minutos. Si no tengo tres minutos para poner manos a la obra, no puedo quedarme atrapado en el *set*. Una vez que tenga el tiempo, puedo manejar las interrupciones externas, como una camarera que se acerca al grupo, pero si viene cuando hace sólo un minuto y medio que he abordado al *set*, puede trastocar por completo las cosas.

La interrupción también puede ser interna, es decir, venir de un integrante del *set*. Por ejemplo, si un objetivo está de pie en una fila y es obvio que no va a permanecer allí por más de un minuto, no voy a ir en ese momento. En cambio, voy a abstenerme y a esperar a que esté sentada. Entonces, sí podré acercarme con la confianza de que no habrá interrupciones durante los primeros tres minutos de mi abordaje.

ABRIDORES

Un ***abridor*** es un relato corto que se usa para captar la atención del grupo y ganar la aceptación de tu presencia. No es el momento para presentarte o intentar ligar con la chica sexy del *set*.

Usar un ***abridor directo*** tal como "Guau, eres muy guapa, me llamo Glen", puede transmitir confianza, pero también aliena a los amigos de tu objetivo si están presentes. Dado que a las mujeres hermosas rara vez se las encuentra solas, debemos captar a todo el grupo, sin tratar de ligar prematuramente con la chica en cuestión.

Por esta razón los artistas venusianos hacen uso efectivo de un ***abridor indirecto***. He aquí un *abridor* indirecto de mi propia cosecha que me sirvió para abrir prácticamente todos los *sets* mixtos con los que me encontré:

Mystery: "¡Dios! ¿Vieron la pelea entre mujeres ahí afuera?"
Chicas: [*No les des tiempo a que empiecen a hablar.*]
Mystery: "Se peleaban por un tipo. Hablé con él después. Se llamaba Glen. Qué nombre de traidor, Glen. Bueno, se jalaban del pelo y a una de ellas se le escapó una booby. Por lo general estoy completamente a favor de ver una booby madura, pero ésta era una "booby caída y aplastada" ya saben, de la *National Geographic*."

Pasa inmediatamente a tu siguiente rutina.

Puede que sientas que el diálogo anterior no hará que una mujer milagrosamente se enamore de ti y tienes razón. No fue pensado para eso, seguro. Pero fue pensado para ser divertido y espontáneo, aunque el poder de esta rutina reside en lo que no hace. A diferencia de un *abridor* directo, no se transmiten IDI al objetivo. Hacer eso en este momento seguramente comprometería tus posibilidades de supervivencia si intentaras ligar con la mujer casada cuyo marido está presente. Debemos descubrir la dinámica de relaciones del grupo antes de dar IDI. Este abordaje te hará aparecer naturalmente confiado y no inseguramente audaz. Fíjate que no se habla del hecho de que en ese momento estás hablando con ellos. Está diseñado para expresar la personalidad primero.

EN EL ENTORNO DE ENCUENTRO

Probablemente los bares y clubes no son los lugares de reunión donde planeas encontrar a tu futura esposa. Sin embargo, son entornos **ricos en objetivos** y, por lo tanto, perfectos para practicar tu juego. He aquí algunos consejos:

- **No le invites a una copa.** Como regla general (aunque no dogmática) no invites a beber a las chicas. Si ella te pide que le invites a una copa, dile que no. Aunque puedes romper esta regla, es preferible hacer que tu juego llegue a ser tan sólido que ella termine invitándote a ti.
- **Acepta el riesgo de fracasar totalmente** en todos los *sets* durante toda la noche. Hazlo para divertirte con tu *ala*.[2]
- **Dale a tu *ala* 2,500 pesos.** Luego él debe darte 2,500 pesos cada vez que abordes a un *set*. Este juego es muy efectivo.
- Debes estar dispuesto a **salir solo** si tienes que hacerlo.
- **No sostengas tu vaso delante de tu pecho** como una manta de seguridad. Sostenlo a la altura de la cadera.
- **No trates de parecer "un tipo *cool*"** ni tampoco **"un tipo duro".** Sólo conseguirás parecer aburrido. En cambio, trata de transmitir que estás cómodo y que eres amigable.
- **El entusiasmo** contagia.
- **Sonríe** mientras recorres el lugar de reunión. Los hombres que no tienen éxito con las mujeres, no sonríen.
- **Cuando hayas abierto un *set*, deja de sonreír tanto.** No querrás que te vean como alguien que lo está intentando demasiado.
- **¿Usaste tu *abridor* pero ella no mordió el anzuelo?** Usa otro. Acumula material, aunque sólo sea para practicar. Acumular rutinas es una habilidad útil en sí misma.
- Por lo común hacen falta **tres abordajes de precalentamiento** para poner en forma nuestra locuacidad y poder mostrar nuestra personalidad.

[2] *Wing*, en el original. Compañero del artista venusiano, cuyo principal propósito es ayudarlo a ligar con su objetivo. Más adelante se abunda en su participación.

- **Evita las áreas ruidosas.** Si no puedes hablar, no puedes practicar tu juego. Encuentra las zonas más tranquilas del club. Y evita la pista de baile (puede resultar una trampa).
- **Llega temprano** y sé amigable con el personal. A medianoche vete a otro club. Esto ayuda a renovar el ambiente y te da otro lugar a donde llevar a las chicas con las que has estado ligando.
- **No bebas.** O al menos trata de beber cada vez menos. Si sales a ligar sin tomar alcohol realmente notarás que mejoran tus habilidades.
- **Los tipos buenos sólo son mujeres feas.** Sí, hay otros hombres en el entorno de encuentro pero no son competencia. No sonríen; no se rodean de gente que está charlando y riéndose; no recorren el lugar con una sonrisa en el rostro. En cambio, sostienen una cerveza contra el pecho y tratan de "parecer *cool*". Estos tipos, realmente, no son competencia.
- **Hazte amigo de los tipos sociables y practica atraerlos.** Uno de los interruptores de atracción de las mujeres es el **líder entre los hombres. Cuando seas líder entre los hombres también te seguirán las mujeres.**
- **Sé el observado.** Constantemente hay pequeños acontecimientos sucediendo en el terreno: se dispara un flash cuando un grupo posa para una foto; un hombre le enseña a una mujer un pequeño movimiento de baile; un grupo de gente estalla en una carcajada; una chica se queda boquiabierta ante una rutina que la impresiona, y la gente que está cerca echa una ojeada para ver qué está pasando. Tú, ¿eres el observador cuando suceden estas cosas, o eres el observado?

EL ESCUDO PROTECTOR

Las mujeres usan numerosas estrategias para protegerse de los hombres:

- Un anillo.
- Decir que tienen novio.
- Rodearse de amigos.
- Sentarse en un lugar donde es difícil abordarlas.
- Insultar, comportándose como una arpía.
- Lenguaje corporal negativo.
- Evitar el contacto visual.
- La falta de interés.
- Ser divertidas y querer bailar.
- No mostrar sentido del humor.
- Ponerse a la defensiva.

Colectivamente, estas estrategias equivalen a un único **escudo** que toda mujer usa para protegerse. Los componentes de este escudo que las mujeres despliegan pueden variar desde la sutileza y las maneras suaves hasta la agresividad, el descaro y la crueldad. Esto me sucedió sólo una vez y fue hace muchos años, pero yo soy un maestro del ligue y me encontré con una tipa que con todas sus letras me gritó que me fuera a la mierda cuando traté de abrir un *set*. Si te sucede algo así, sigue tu camino y no lo tomes como algo personal. A veces, la chica simplemente no tiene un buen día.

La fase de apertura es el tiempo que te lleva superar el escudo y alcanzar el punto de aceptación. Podrías perseverar e intentar abrirte paso superando el escudo, pese a que la mujer te esté tratando mal (aunque espero que no lo hagas si te está gritando que te vayas a la mierda), pero esta estúpida táctica disminuye tu valor.

Pero ¿qué tal si tratas de engañarla para que baje su escudo? Esto significa hacer que la mujer crea que no estás aquí para "robar sus huevos". Tiene que creer que jamás se te ha ocurrido la idea de seducirla.

Puedes entrar a su *set* con un ***peón***. Un peón es una chica con la que has ligado previamente con el único propósito de llevarla a tu próximo *set* para que te resulte más fácil abrirlo. Se ha observado que el uso de peones baja los escudos protectores.

Otras maneras de atravesar el escudo incluyen el uso de **lenguaje corporal que no transmita interés** y las **falsas limitaciones de tiempo.** Estas técnicas se describen en detalle en este capítulo.

Observa que todas estas tácticas tienen algo en común: transmiten falta de interés. En otras palabras, las mujeres no usan tantos escudos para protegerse de los hombres que parecen dispuestos a seguir su camino. Se sienten seguras con ellos.

Pase lo que pase, es crucial que no te afecte este comportamiento defensivo, sin importar lo inaceptable que pudiera ser. Si puede hacer tambalear tu sentido interno de la realidad, tu valor decaerá a sus ojos. Nunca te enfades, simplemente, mantén el buen humor y muéstrale que no te afecta. No es para preocuparse.

A medida que demuestres valor y una completa falta de necesidad, ella comenzará a abrirse a ti. ¿Cómo sabrás que has superado su escudo?

- Cuando se ríe de tus bromas.
- Cuando se gira para mirarte de frente, hace contacto visual y se muestra interesada en ti.
- Cuando te toca (generalmente te toma con suavidad del brazo, de la pierna, del collar o del cabello).
- Cuando te pregunta tu nombre.

MATERIAL PREFABRICADO

El Método Mystery incorpora el uso de **material prefabricado.** Si has interiorizado una determinada rutina de demostración de valor y la tienes lista para usar en un *set*, entonces se dice que está **prefabricado.**

Un artista venusiano que puede transmitir adecuadamente este material, será capaz de generar respuestas consistentes y fuertes mientras esté en el *set*. Ésta es una herramienta poderosa. Por supuesto, ninguna herramienta debería transformarse jamás en una muletilla (también es de vital importancia para el artista venusiano de mente abierta practicar la conversación espontánea y natural). Después de todo, es de allí de donde proviene el mejor material prefabricado. No obstante, tu conjunto de habilidades no está completo sin la capacidad de transmitir con coherencia este material.

Te recomiendo crear un repertorio de material prefabricado que puedas practicar sobre el terreno cuando estás comenzando; es decir, un *abridor*, algunas rutinas y cosas por el estilo. Aunque ciertas rutinas típicas, e incluso poderosas tácticas ya probadas sobre el terreno, se intercambian en línea y están disponibles en libros, con el tiempo debes desarrollar tu propio material. Esto no es sencillo y es uno de los temas en que se centran nuestros seminarios de fin de semana.

Mientras practicas tu repertorio de rutina, los abordajes comienzan a volverse un vago recuerdo. Con el tiempo, emergen patrones. Las situaciones y reacciones se vuelven fácilmente predecibles antes de que ocurran. Se descubren y resuelven desafíos sociales. Parecerá que avanzas con hipervelocidad mientras el mundo a tu alrededor se arrastra con lentitud. ¿Has visto la película *El hombre araña*? La araña ya había picado a Peter Parker cuando un matón le lanzó un puñetazo y Peter se hizo para atrás para esquivarlo; desde su perspectiva todo sucede en cámara lenta y piensa: *Vaya, tengo todo este tiempo para reaccionar.*

Así es como yo me siento en el *set* y así es como tú puedes sentirte también. Es extraordinario entrar a un *set* y literalmente conseguir a todas las mujeres que abordas. Eso es verdadera maestría.

Una vez que ya contaste una historia en particular o utilizaste una rutina cientos de veces, no tienes ni qué pensar lo que estás diciendo. Tu mente está libre para otras tareas como planificar el próximo movimiento. Ya has explorado exhaustivamente todos los hilos conversacionales que podrían surgir de este material. Es casi como ver el futuro.

LA EXPRESIÓN ORAL AL USAR EL MATERIAL PREFABRICADO

Tu expresión oral al usar el material prefabricado es aún más importante que el contenido en sí. Las mujeres tienen una intuición afinada con precisión para los

sutiles comportamientos de un hombre cuyo valor de supervivencia y reproducción es elevado, es decir, para su forma de hacer contacto visual, su tono de voz, su lenguaje corporal, etcétera.

El uso de material prefabricado te permite hasta cierto punto automatizar los aspectos verbales de la interacción, para poder practicar el modo en que transmites el mensaje.

Una vez que hayas interiorizado un mejor modo de hablar, incluso tu conversación natural y espontánea se beneficiará. **Tu expresión oral en sí misma se convertirá en una demostración de valor más elevado.**

La expresividad. Muchos principiantes no son lo suficientemente expresivos como para transmitir una personalidad segura. Deberían concentrarse en las expresiones faciales animadas y la tonalidad vocal. Si fueran a aumentar su nivel de expresividad hasta donde en realidad necesita estar, tendrían la sensación de que es demasiado. Esta sensación puede ser engañosa.

Salir a ligar con un nivel más alto de energía facilita enganchar *sets*. De hecho, los principiantes pueden volverse adictos a las poderosas respuestas que generan al controlar el juego con expresiones faciales y una tonalidad vocal emocionalmente expresivas. Por supuesto que un artista venusiano polifacético también debería ser capaz de enganchar *sets* estando con un nivel de energía más bajo.

Al acercarte por primera vez a un set para abrirlo es importante entrar con un nivel de energía ligeramente más alto que el del set. Si entras con un nivel de energía más bajo que el que hay ya en el *set*, sólo vas a bajar el de ellos. No se interesarán en ti.

Si tu nivel de energía es demasiado bajo, los *sets* no se engancharán. Si tu energía está demasiado alta, los *sets* se engancharán con facilidad, pero el cierre será más complicado y será más frecuente que las chicas te acusen de ser gay. Pero cuando abres con el nivel de energía adecuado, los *sets* se engancharán a ti y te guiarán a cierres sólidos de manera mucho más consistente.

Sólo el tiempo de práctica sobre el terreno te dará la calibración que necesitas para saber exactamente cuál es el nivel de energía apropiado para cada *set* en particular.

Falsas limitaciones de tiempo. Cuando abres un *set* por primera vez, aún no has tenido mucho tiempo para generar valor y por lo tanto eres casi indistinguible de los tipos perdedores. Una chica podría pensar: *Vaya, qué bien, ¿cuánto tiempo va a quedarse aquí este tipo? ¿Voy a tener que ir a bailar, o ir al baño, o ir a comprar algo para beber, para poder librarme de él?*

No resulta útil que su estado de ánimo sea ése. Pero es posible inmunizar su mente contra tales pensamientos. Puedes crear en su mente la ilusión de que de todos modos ya te estás yendo. Es aconsejable que sienta siempre que estás a punto de marcharte.

Un modo de crear esta impresión son las **falsas limitaciones de tiempo**. He aquí algunos ejemplos:

- Sabes, si no tuviera que marcharme justo ahora, pero tengo que..."
- Sólo puedo quedarme un segundo, estoy con unos amigos, así que mira..."
- Sólo tengo un minuto, así que tengo que contarte sobre..."

Después de haber dicho las primeras palabras de tu *abridor*, usa una falsa limitación de tiempo. Luego, una vez que alcances el punto de enganche, intenta usar otra vez una falsa limitación de tiempo. ¿Por qué? Porque el *set* ya decidió que desea que te quedes. Una falsa limitación de tiempo en este momento creará un temor a la pérdida. Así comienza el ciclo de hacer que muerda el anzuelo el objetivo que queremos atrapar.

Balanceo corporal. El **balanceo corporal** es el uso del movimiento físico para crear la impresión de que estás a punto de dejar al *set*. En otras palabras, es una falsa limitación de tiempo no verbal. Debes hacer sentir a quienes están en el *set* que no vas a quedarte mucho tiempo. Esto se puede lograr sólo con balancear el cuerpo. Mientras hablas, empieza a apartarte y traslada tu peso a la pierna que se encuentra más atrás como si estuvieras a punto de irte, luego regresa y di: "Ah, a propósito, antes de irme..." y comienza con tu próxima historia o rutina.

No es bueno moverse demasiado mientras estás en el *set*. Algunos principiantes tienen este problema porque caminan rápido de un lado a otro, o no paran de moverse. Ten cuidado: generalmente, este tipo de movimientos es inconsciente y expresa energía nerviosa. Sin un ala leal que te haga notar esto, puede que ni te des cuenta que lo estás haciendo. Moverse de este modo puede arruinar un *set* que de otra manera sería absolutamente bueno.

La persona que menos se mueve (es decir, la persona que menos reacciona) a menudo dará la impresión de ser la de mayor estatus social. Si tus movimientos no son calculados, como el balanceo corporal, es mejor quedarte en un punto y usar un lenguaje corporal que transmita confort. Evita moverte sin parar.

Abrir sets en movimiento. Algunas chicas caminan por el lugar. ¿Tienes un juego lo suficientemente sólido como para detenerlas con tu *abridor*?

La apertura sólida de un *set* en movimiento es algo extremadamente difícil. El principio más importante a recordar es que las chicas nunca deben creer que estás persiguiéndolas. De lo contrario, les darás la impresión de tener un valor más bajo y se marcharán. Una forma de evitar dar esa impresión es permanecer clavado al suelo mientras intentas abrir el *set*.

Por otro lado, considera que un **objeto en movimiento tiende a permanecer en movimiento.** He aquí la técnica del Método Mystery para abrir *sets* en movimiento:

1. Camina siguiendo la misma trayectoria que el set, ligeramente delante de ellos.
2. Voltea la cabeza hacia el set y dirígeles un abridor.
3. Continúa caminando junto al set y continúa practicando tu juego con ellos normalmente.

Abrir sets que están sentados. Cuando acabas de abrir un set que está sentado, todo parece marchar bien. Estás de pie cerca de ellos, presentando tu material, que aparentemente tiene una buena acogida. Pero, a medida que pasa el tiempo, comienzas a perder su atención. ¿En qué te equivocaste?

Al estar de pie mientras el resto del set está sentado no estás físicamente tan cómodo como ellos. Esto deja al descubierto el significado subyacente de que el *set* es más importante para ti que tú para él. Por lo tanto, a medida que pase el tiempo, tu valor será percibido como cada vez más bajo. Un hombre de valor elevado no se pone a sí mismo en situaciones incómodas sólo para buscar congeniar con otros.

Por desgracia no es posible simplemente aproximarte a un set que está sentado y quedarte a compartir su mesa. Hacerlo implicaría demostrar que te esfuerzas demasiado. Entonces, ¿cuál es el método probado sobre el terreno para abrir un *set* que está sentado?

1. Abre el set (como lo harías con uno que estuviera de pie).
2. Cuando ya hayas empezado con el abridor, usa una falsa limitación de tiempo.
3. Continúa con el abridor mientras tomas una silla y te sientas con el set. Es importante que no dejes de hablar mientras te estás sentando.
4. Usa otra falsa limitación de tiempo y empieza con otra rutina.
5. Continúa con tu próxima rutina.

No basta con conocer los pasos a seguir. Hace falta practicar repetidas veces sobre el terreno para pulir tu habilidad para abrir, usar una falsa limitación de tiempo y pasar con fluidez a la siguiente rutina. A menudo, lo más importante no son las técnicas en sí mismas, sino la manera de ejecutarlas.

Lenguaje corporal. **Cuando comiences con tu *abridor*, tu cuerpo no debe estar de frente al *set*.** Puedes girar la cabeza hacia el *set* cuando te diriges a ellos pero no el resto de tu cuerpo.

La dirección hacia donde apuntan los pies de una persona dice mucho. Si das la impresión de estar buscando congeniar durante el *abridor*, el *set* considerará esto como un comportamiento propio de alguien de bajo valor. Te tratarían como tal, dejándote fuera. Las pruebas sobre el terreno me han demostrado que este factor afecta de modo notable el porcentaje de *sets* que se abren con éxito.

Vale la pena mencionar dos escenarios posibles durante la apertura. En el primero, tú simplemente pasas caminando junto al *set* "mientras regresas a donde están tus amigos". Cuando pasas junto al *set*, que es tu objetivo, te detienes, giras la cabeza hacia ellos y les diriges tu *abridor*. Mientras el *abridor* los engancha, puedes girar el resto de tu cuerpo hacia el *set*.

En el segundo escenario, tú ya estás en un *set*, junto al grupo que es tu nuevo objetivo. Esto genera prueba social. En el momento adecuado, simplemente échate hacia atrás, en dirección al *set* objetivo y, girándote, dirígeles tu *abridor*. Al igual que en el caso anterior, puedes voltear tu cuerpo hacia ellos cuando comiencen a enganchar.

¡Calíbrate! Por lo general, una chica girará su cuerpo para quedar de frente a ti cuando tu material la engancha. Cuando ella haga esto, tú deberías girar tu cuerpo hacia ella (recompénsala por portarse bien). Si haces esto prematuramente la impresionarás como necesitado o como demasiado entusiasta.

Siente fluir la calibración. Dentro de los primeros 30 a 60 segundos de usar el *abridor*, tu cuerpo debería estar de frente al *set*, y el *set* de frente a ti. No puedes dominar al *set* si estás de espaldas, pero deberías abrirlo de ese modo.

Échate hacia atrás. La próxima vez que estés en el terreno observa distintas conversaciones. Fíjate cómo una persona puede inclinarse hacia delante mientras otras se echan hacia atrás. La persona que se echa hacia atrás dará la impresión de tener más poder que la que se inclina hacia delante. Cuando te inclinas hacia delante transmites la idea de que tu objetivo es más importante para ti de lo que eres tú para ella. Esto revela que tu valor es más bajo que el de ella. Con frecuencia, una sutileza de este tipo es el factor crítico en la pérdida de un *set*. De hecho, muchos principiantes se dedican a **picotear**, que es el acto de inclinarse hacia delante cada vez que dicen algo. ¡No hagas esto! El circuito emocional de la chica le informará de que no eres un hombre de elevado valor de supervivencia y reproducción, por lo que dejará de responderte.

Tonalidad y ritmo. La calidad de tu voz es muy importante. Aunque no hay problema que sea insalvable, ciertas cualidades vocales son preferibles a otras. Algunos puntos a tomar en cuenta:

- **Tener una voz profunda y poderosa que salga del diafragma.** Si tienes algún problema con tu acento (tú sabes quién eres) porque no se considera atractivo, consigue un instructor vocal para que lo solucione.
- **Expresar emociones con la voz.** Puede resultarte útil tomar clases de actuación e improvisación. El haber sido mago me ha ayudado en este aspecto.
- **Hablar lentamente y con claridad.** Elimina de tu vocabulario "eh", "este" y "sabes".
- **Hablar... con abundancia... de pausas.** Dale... un cierto ritmo... a tu manera... de hablar. Esto hará que tus palabras capten la atención.
- **Hablar alto.** Las mujeres están programadas para responder automáticamente a un hombre que habla más alto. Esto no significa que dejes de lado la discreción y hables alto todo el tiempo. Pero ten en cuenta que ésta es una herramienta útil a tu disposición, especialmente en los lugares más ruidosos. Esto hará que des la impresión de ser "más alfa".

Todos estos puntos son muy fáciles de probar sobre el terreno. Abre 10 *sets* hablando alto, haciendo muchas pausas, y luego abre otros 10 *sets* hablando en voz baja, sin hacer pausas. La diferencia en la respuesta es sorprendente. Las pruebas sobre el terreno no mienten.

La incoherencia. ¿Has intentado alguna vez usar la misma rutina que utiliza otra persona para expresar personalidad, sólo para oír cómo salía de tu boca como un mal guión? Cuando lo que dices y cómo lo dices no concuerdan de un modo natural, se produce lo que los artistas venusianos llamamos **incoherencia.**

Para hacer que una mujer se interese por ti, tienes que ser interesante. Es por eso que los artistas venusianos compartimos historias e intercambiamos tácticas. **Lo que un hombre puede hacer, otro hombre puede hacerlo.** Algunos han sugerido que deberías "simplemente ser tú mismo" y no usar material interesante ya probado sobre el terreno. Pero este material brinda la oportunidad de obtener valiosa práctica calibrando sobre el terreno. Es más, te da algo interesante que decir.

Al igual que un comediante, un artista del ligue es también un artista de la interpretación. La tarea de un artista del ligue es cautivar a un pequeño grupo de gente el tiempo suficiente como para transmitirles características específicas de su personalidad que, a la larga, lo harán interesante para la única mujer del grupo que él ha puesto en el punto de mira.

El material que utiliza es el vehículo con el que transmite su personalidad al grupo (e indirectamente a ella). Cuando un comediante cuenta un chiste, la gente dice: "¡Qué gracioso!". Pero cuando encadena varios chistes buenos, la

gente dice: "¡Qué tipo más divertido!". Ya no alaban el material, sino al comediante mismo.

Imagina esto: un comediante aficionado está con sus amigos y por casualidad cuenta un chiste gracioso durante la conversación, generando una buena respuesta. Piensa para sí: *Vaya, les pareció gracioso. Voy a incluirlo en mi próxima presentación.*

De modo que unos días más tarde lo hace, pero la rutina de comedia resulta un fracaso. Entonces piensa: *Cuando se lo conté a mis amigos realmente se murieron de la risa. Debe ser la audiencia.*

Así que a la semana siguiente nuevamente incluye el chiste en su acto y tampoco esta vez consigue hacer reír a la audiencia. Piensa: *Hmm, ¿por qué no dio resultado? ¿La culpa es del material o de la audiencia?.*

Decide intentarlo otra vez la semana siguiente y otra vez la rutina fracasa en hacer reír a la gente. Ya es suficiente, la deja de lado por completo.

Ahora veamos qué hace un comediante profesional. Se trata de un profesional, y sabe que contar un chiste sólo tres veces delante de una audiencia no es suficiente práctica. Sabe que debe contar el chiste una y otra vez en presentaciones en vivo para reconstruir sistemáticamente el ritmo natural con que se lo contó por primera vez a sus amigos.

La mala noticia es que cada nueva rutina que aprendes debe atravesar esta **fase de naturalización.** De hecho, conseguir que una rutina escrita salga de modo coherente puede que te lleve dos docenas de intentos. La buena noticia es que cuando estás haciendo una docena de abordajes por noche, tendrás en la lata una rutina totalmente natural en tan sólo dos noches. Y si sumas una nueva rutina cada semana pronto tendrás una lista completa de rutinas en la lata para cuando en realidad las necesites.

Llegará un momento en el futuro en que se te presente la oportunidad de atraer a una mujer particularmente hermosa. ¿Estás listo para el desafío? Quiero decir, ¿tienes suficiente material naturalizado y listo para usar de modo que puedas atraerla con coherencia?

LA PRUEBA SOCIAL

Se puede ver a algunos jugadores recorriendo un lugar de reunión, mientras clavan la mirada en todas las mujeres y buscan una guapa para abordar. Esto se ve como una conducta depredadora, bastante transparente para los demás. Recorre el lugar sin compañía durante el tiempo suficiente y las mujeres supondrán que no estás alineado con nadie.

Se puede ver a otros tipos de pie y en grupo que miran alrededor. Si no parecen estar en su ambiente, no están con chicas o no están dominando un *set*, demostrarán un valor social más bajo que quienes sí lo hacen. Cuando,

finalmente, uno de ellos abra un *set*, puede descubrir que abrir es más difícil en entornos en los que ya ha generado **prueba social negativa.**

El artista venusiano que llega al lugar con su ala, no mirará a su alrededor observando a la multitud. En cambio, hablará con su amigo, con lo que darán la impresión de ser dos personas de valor alto que disfrutan de su mutua compañía. Si mirara alrededor, especialmente con expresión seria, enviaría el mensaje de que está buscando algo con más valor que el punto donde él ya se ubicó. Un buen artista del ligue cree que el punto más divertido y valioso del terreno es el suyo propio.

La mujer busca a un hombre cuya realidad sea más divertida y valiosa que la propia. Debes ser coherente con el valor que tienes para ofrecer y éste debe ser perceptible para todos, revelado a través de una serie de evidentes demostraciones de alto valor social. Sigue la Regla de los Tres Segundos y estarás en un *set* con mucha más frecuencia, lo que generará más prueba social.

Cuando tengas mayor prueba social, obtendrás notablemente más ocasiones de proximidad. Las chicas también te enviarán otras invitaciones al abordaje, como el contacto visual. No es necesariamente deseable esperar por dichas invitaciones. Con la práctica, un artista venusiano es capaz de abrir *sets* con regularidad y sin tales invitaciones.

REVISIÓN DEL CAPÍTULO 4

- AI comienza cuando ejecutas un *abridor*.
- AI está completa cuando alcanzas el **punto de enganche social.** Éste es el momento en el que el *set* deja de preguntarse cuándo te irás y espera, en cambio, que te quedes
- El **entorno de encuentro** es un lugar **rico en objetivos** que el artista venusiano visita para practicar su juego. También se denomina "el terreno".
- A menudo, las mujeres usan la **proximidad** para mostrar su receptividad a un abordaje. Puede que no lo hagan de un modo consciente.
- Aunque la proximidad y otras **invitaciones al abordaje** son oportunidades que hay que capitalizar, un artista del ligue hábil puede abrir *sets* consistentemente sin esperar estas señales.
- La **Regla de los Tres Segundos** establece que después de entrar al terreno debes abrir un *set* dentro de los tres segundos siguientes. También determina que, si más tarde no estás en un *set* y ves uno, debes abrirlo dentro de los tres segundos. Seguir esta regla te dará mayor **prueba social**, la cual afecta al modo en que la gente responde a tu presencia.
- Ciertos comportamientos pueden hacer que generes **prueba social negativa**. Algunos de ellos son: quedarte de pie contra la pared, sosteniendo

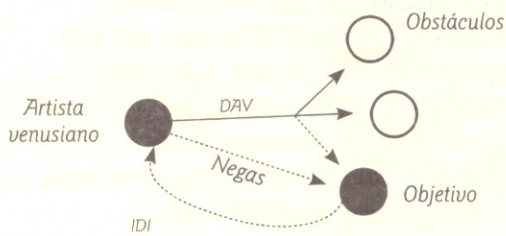
tu vaso contra el pecho, estar en un grupo de hombres solos, dar vueltas por el lugar de reunión como buscando una presa, echar un vistazo al lugar con una expresión seria en la cara, entre otros.

- No trates de hacerte pasar por "un tipo *cool*" o "un tipo duro". Es mejor sentirse cómodo y ser amigable.
- No bebas.
- Es normal necesitar dos o tres **abordajes de precalentamiento** al comienzo de la noche.
- Trata de abordar *sets* que incluyan hombres y practica tu juego también con ellos. **El ser "líder entre los hombres" es uno de los interruptores de atracción propio de las mujeres.**
- Las mujeres utilizan diferentes **estrategias de escudo protector** para deshacerse de los hombres. Pero un artista venusiano sabe engatusar a una mujer para que baje su escudo, para ello ha de **transmitir falta de interés** al tiempo que **demuestra valor.**
- El Método Mystery hace uso de **material prefabricado** que puede generar respuestas consistentes. Deberías crear un **repertorio de rutinas** para practicar esta habilidad.
- En el momento de usar ese material, la naturalidad al hablar, incluyendo lenguaje corporal, expresiones faciales y tonalidad vocal, es más importante que el contenido mismo.
- El Método Mystery utiliza **abridores indirectos** porque éstos no envían señales de interés y está probado sobre el terreno que sirven para aperturas consistentes. Otros tipos de abridores también pueden ser bastante efectivos, como los directos. Experimenta con tus ideas y pruébalas sobre el terreno.
- Es posible que al utilizar material nuevo sobre el terreno te sientas torpe e **incoherente**. Sólo después de varios días de práctica sobre el terreno es posible naturalizar dicho material.
- Un *abridor* debe tener una **raíz**, que es todo aquello que le da relevancia situacional.
- Una **falsa limitación de tiempo** permite al artista venusiano crear la ilusión de que está a punto de marcharse. Ésta es una poderosa herramienta para abrir consistentemente.
- **Balanceo corporal** es el uso del lenguaje corporal para transmitir una falsa limitación de tiempo.
- Al abrir un *set* que está sentado, es importante sentarse con ellos poco después de haber comenzado con el *abridor*. **Usa una falsa limitación de tiempo y luego sigue hablando mientras te sientas.**
- Al abrir un *set* en movimiento, es importante no dar la impresión de que lo estás persiguiendo.

5 A2: interés femenino-masculino

Demostración de valor, indicadores de interés y teoría de grupos

Ahora que el *set* está abierto, es hora de generar atracción. En primer lugar, debes elegir un objetivo dentro del *set*. Quizá haya varias chicas guapas y tu elección sea, en cierto modo, arbitraria, pero aun así debes elegir una de manera que puedas empezar con las ***negas***. Si ninguna de ellas te atrae físicamente elige un **objetivo arbitrario** de modo que puedas practicar el ligue para cuando realmente te atraiga alguien.



A medida que **demuestras alto valor** (DAV) al *set* y diriges *negas* al objetivo, se crea atracción. Ella responderá con IDI que te ayudarán a evaluar tus progresos. Esto es lo fundamental de la fase A2.

INDICADORES DE INTERÉS (IDI)

Como ya dijimos, cuando una mujer se sienta atraída por alguien comenzará a mostrar sutiles, pero inconfundibles, indicadores de interés. Detectarlos en el mismo momento en que los produce nos ayuda a valorar cuál es su estado interno. Puede que una mujer te muestre intencionadamente estos indicadores, pero por lo general no es consciente de ellos. Con frecuencia también los hombres, incluidos los artistas venusianos, muestran IDI de modo inconsciente. Pero, con la práctica, nos volvemos insensibles a la presencia de mujeres hermosas y evitamos este problema.

- Ella reinicia la conversación cuando tú dejas de hablar.
- Se ríe tontamente.
- Te toca.
- A cada minuto mira hacia atrás y te lanza rápidas miradas.
- Sacude su cabellera (para ver si la miras).
- Si hay contacto visual a distancia, lo sostiene por un segundo.
- Te sonríe.
- Se para cerca de ti (proximidad).
- Interrumpe tu conversación desde cerca o se ríe de algo que dijiste.
- Le dice algo a su amiga y ambas sueltan una risita.
- Te pide fuego, la hora o empieza la conversación de algún modo.
- Cuando estás hablando con su grupo está particularmente locuaz (para llamar tu atención).
- Te pregunta tu nombre.
- Te pregunta tu edad (haz que la adivine).
- Te hace un cumplido.
- Se muestra juguetona y trata de desafiarte.
- Se ríe al decir que no está de acuerdo con algo.
- Te da un puñetazo en el brazo, pero riendo.
- Usa apodos para dirigirse a ti.
- Juega con su cabello mientras te habla.
- Al sentarse junto a ti sus piernas tocan las tuyas.
- Te toca repetidamente de algún modo.
- Te pregunta si tienes novia.
- Menciona a tu novia antes de saber si en realidad tienes una.
- Cuando se va al baño, regresa.
- Mantiene el contacto visual por periodos más largos cuando habla contigo.
- Evita mencionar a su novio.
- Si dices que te gusta algo ella menciona que a ella también o que necesita que alguien le enseñe cómo.
- Cuando dice o hace algo te mira para ver tu reacción.
- Te mira con disimulo, como para ocultar el hecho de que te está mirando.
- Te presenta amigos.
- Te invita a una copa.
- Te llama donjuán o rompecorazones.
- Cuando se está marchando se acerca nuevamente a ti para decirte que se va (consigue su número).
- Cuando te estás marchando del lugar te pregunta a dónde vas ahora (invítala).
- Te devuelve las llamadas.

- Inventa razones para estar cerca de ti, interactuar contigo o trata de aislarlos a ambos del grupo.

Los IDI más importantes para buscar son:

- Se ríe al hablar contigo.
- Reinicia la conversación cuando dejas de hablar.
- Te toca.
- Trata de conseguir *rapport* y generar confort.

A veces no es lo que hace, sino más bien lo que no hace lo que demuestra interés. A éstos se les denomina IDI **pasivos**, y son muy importantes porque a menudo son los únicos que recibirás. He aquí algunos ejemplos:

- Sus amigos se van (al baño, a la barra, a bailar) pero ella se queda.
- Viene a verte y se queda contigo por ratos largos.
- Si vas a alguna parte te sigue o te espera.
- No retrocede ni se retira si te acercas demasiado.
- No se resiste a tus avances físicos (o sólo ensaya una resistencia simbólica para evitar sentirse como una chica fácil).

Falsos IDI. Ten en cuenta que las mujeres pueden simular IDI y mentirte. Por ejemplo, puede que una chica te muestre IDI al pedirte que le invites una copa. No es que le atraigas, simplemente te está manipulando. Y, por supuesto, si eres fácil de manipular te encontrará menos atractivo. Puede que sus IDI sólo tengan la intención de mantenerte cerca como fuente de diversión gratuita.

Una chica también podría darte IDI cuando en realidad te está dejando plantado. Por ejemplo, cuando dice: "Tenemos que ir un momento al baño", si en el fondo sabe que en realidad te está dejando plantado, puede que te toque el brazo cuando te dice adiós para darte algo de validación.

A veces también una chica te enviará IDI sólo para ver si puede hacer que se los devuelvas. Si le devuelves sus IDI con demasiada facilidad, si no ha de esforzarse para ello, acabas de convertirte en otra ranura en su cinturón de validación y puede irse a perseguir mayores desafíos a otra parte. No saltes sobre ella sólo porque te hace un cumplido.

INDICADORES DE DESINTERÉS (IDE)

De modo similar, existen los **indicadores de desinterés (IDE).** He aquí algunos ejemplos:

- Te evita. Elude el contacto visual, no contesta tus llamadas y te evita a ti, en general.
- Si puede, simulará que no escuchó lo que acabas de decir.
- No contribuye a la conversación.
- Se impacienta con facilidad.
- Se aleja o desvía la mirada.
- Se apoya lejos de ti, te da la espalda o habla con alguien más.
- Se comporta con indiferencia o te contesta con reiterados "ajás" en vez de darte una verdadera respuesta.
- No se desplaza contigo, ni siquiera medio metro. No invierte.

Con la práctica de A1 y A2 desarrollarás el conjunto de habilidades necesarias para conseguir IDI en vez de IDE. El camino a la maestría no se encuentra diciéndole a una mujer lo atractiva que es, invitándola a beber algo, siendo demasiado persistente o haciéndole montones de preguntas. En cambio, practica A1 (no seas directo ni parezcas necesitado), y practica A2 (escalona *negas* con demostraciones de alto valor). *Voilà!* IDI.

Para aquellos que han visto la película *The Tao of Steve*, A1 y A2 corresponden a las dos primeras reglas que se mencionan allí: no demostrar deseo y ser muy hábil en algo.

LA TEORÍA DE LAS NEGAS

Las mujeres hermosas (9 y 10) soportan diariamente una sarta de malos momentos cuando tipos, que por lo demás son inofensivos, les preguntan: "¿De dónde eres?" "¿Cómo te llamas?", y les dicen: "Eres hermosa". Muchas mujeres han desarrollado la habilidad para ahuyentar a estos tipos comportándose como arpías y les da resultado. Pero ¿son las mujeres hermosas arpías en realidad? Lo dudo. La verdad es que muchas de mis novias eran hermosas y cariñosas... una vez que trabajé en derribar sus defensas iniciales a través de un uso sensato de las *negas*.

Si una mujer no desarrollara estrategias para despachar rápidamente a esta sarta de pesados que encuentra a diario, pronto se encontraría atrapada en conversaciones con casi todo el mundo, incluso con aquellos cuyo valor de supervivencia y reproducción es escaso. Después de todo, hasta que no hayas dado DAV no puedes esperar que una chica sienta que tienes algún valor. Recuerda, debes crear primero una oportunidad social para usar tus DAV antes de que tu objetivo pueda formarse una opinión sobre ti.

Las mujeres 9 y 10 les dicen que no a los hombres con tanta frecuencia que cuando finalmente encuentran un hombre que tiene legítimo valor para ellas, puede que por reflejo respondan con tono áspero. Sin embargo, no hay

mal que por bien no venga: las mujeres hermosas dicen que no tan a menudo que cuando conocen a alguien que consideran tiene valor alto, "sí" significa: ¡SÍ! ¡POR FIN!

En el entorno social actual, las mujeres hermosas tienen que volverse expertas en no hacer caso de los hombres. ¡Después de todo, no se van a acostar con cada uno de ellos! Pueden decir que no, mostrarse enojadas o usar algún otro mecanismo de protección. Muchos pobres tipos se van enfadados y sintiéndose unos fracasados, pensando que una mujer es una arpía por haberlos rechazado con dureza.

Si una mujer te acepta una cerveza cuando acaban de conocerse, la dinámica social subyacente se traduce como: *No te conozco y no me importas. Eres sólo uno más de esos típicos hombres y como no te respeto aceptaré esa cerveza antes de darte la espalda.*

El hilo de su pensamiento es el siguiente: *Si los tipos son lo suficientemente estúpidos como para invitarme copas, yo soy lo suficientemente inteligente como para aceptarlas.*

Las chicas guapas son buenas en rechazar abordajes. Tendrás que aprender a ser tú quien les dé la espalda. Vamos, no quiero decir que las insultes. Están acostumbradas a que los hombres a los que hieren les suelten: "¡No eres más que una perra!".

Entonces, ¿cómo rechazas a una mujer guapa sin insultarla?

Imaginemos, por un momento, que una chica tiene uñas largas, que hoy en día por lo común son acrílicas. El artista venusiano la aborda y dice: "Bonitas uñas. ¿Son naturales?". Ella tendrá que admitir que no lo son. Como si no notara que eso la rebaja, él dice: "Oh [*hace una pausa*]. Bueno, supongo que de todas formas son bonitas". Luego, como si nada, le da la espalda por un momento.

¿Qué efecto causa eso en ella?

Inmediatamente, sentirá que acaba de perder valor a los ojos de él. Pero él no la trató mal, insultándola. Eso sólo la hubiera llevado a defenderse con más desaires o a marcharse. En cambio, le hizo un cumplido, pero el resultado fue que despertó su inseguridad. El hilo de sus pensamientos es éste: *Soy guapa... pero no pude ganarme a este tipo. ¿Por qué no? Soy tan buena en esto. Mejoraré la impresión que tiene de mí. Todos me desean.*

Él continúa mostrando desinterés por su belleza e introduce un tema neutral. Durante este tiempo, la intención de ella es hacer que él esté de acuerdo para sentir que tiene la situación bajo control. Una vez revalidada, puede despacharlo y a otra cosa. Sin dar tiempo a que esto suceda, sin embargo, él le dirige una *nega* otra vez. "¿Llevas extensiones? Está bien, son bonitas. Ese peinado debería llamarse el *waffle*". Sonríe como jugando y pasa a otra rutina.

Él es agradable pero no está interesado en su belleza. Esto la intriga porque sabe cómo se comporta la mayoría de los hombres y esto no es normal

para ella. Este hombre debe estar acostumbrado a las chicas, o debe ser casado (preseleccionado), o algo. Estos interrogantes despiertan su curiosidad. Ella le dirige pequeñas *negas* para probar su coherencia. Él pasa la prueba devolviéndole pequeñas *negas*.

Por ejemplo, en medio de un relato, él hace una pausa para decir: "¡Ay, qué gracioso! Tu nariz se mueve mucho cuando hablas. Mira, ahí va de nuevo. ¡Ja!". Ella se sonroja.

Ahora está acomplejada (ahí es donde él la quiere). Con sólo tres *negas*, ha logrado crear interés y la ha bajado de su pedestal, ha sorteado de este modo su escudo protector y ha ganado tiempo para ejecutar sus DAV.

• **NEGA:**

[Neg en inglés canadiense] Verbo, sustantivo: afirmación o acción que tiene el propósito de, brevemente y sin insultar, evitar ser percibido como potencial pretendiente

Uso: neguear a alguien, ser negueado, lanzar negas, dominar el negueo.

Una *nega* no es un insulto, sino un juicio de valor social negativo que se transmite sobre el terreno.

Es como si sacaras un pañuelo de papel y te sonaras la nariz. No hay nada insultante en eso. Tú no la has rechazado explícitamente. Pero, al mismo tiempo, ella sentirá que no estás ni siquiera haciendo el intento de impresionarla. Esto despierta su curiosidad sobre el porqué de tu actitud y te convierte en un reto.

Ejemplos: "Qué lástima que soy gay". "¿Dónde está el botón para apagarte?". "No toques". "He comido mujeres como tú en el desayuno".

Me he dado cuenta de que, generalmente, cuanto más guapa es la mujer, más agresivas tendrán que ser tus *negas*. Una 10 puede recibir tres *negas* desde el primer momento, una detrás de otra, sólo por ser muy guapa, mientras que una 8 recibe sólo uno o dos. Es posible que exageres si la llevas a pensar que tú te crees mejor que ella (lo cual sucede más a menudo de lo que te imaginas). No sólo es cruel bajarle la autoestima a una mujer (aunque la mayoría de las 10 no titubearían en hacerle esto a los hombres) sino que, como era de esperar, esto no te ayudará a conseguir a la chica. Debes llegar lo más cerca posible del límite, sin cruzar la línea. Cuando alcances el punto en el que ella está a punto de contraatacar, comienza a apreciar algunas cosas de ella (pero no su belleza). Ya se ha generado respeto mutuo y eso es algo que los hombres rara vez consiguen de una chica en el terreno.

Si por accidente la ofendes del todo y ella se queja de tu comportamiento (esto no es recomendable, pero no necesariamente va a impedirte conseguir una chica), permítele primero desahogarse diciendo todo lo que piensa de ti. Luego dile: "Lo siento mucho. No era mi intención pasar por encima de tus límites.

Sólo quería encontrarlos. Ahora que sé dónde están, prometo... no cruzarlos de nuevo. Lo siento". A partir de ahí, el juego se pone en marcha.

Se puede abrir a las chicas guapas con un *nega*. Empieza preparando a tres con una charla neutral de entre dos y tres minutos y una vez que bajen el escudo protector puedes, desde un lugar de respeto mutuo, seducirla.

Aquí tienes algunos ejemplos de *negas* efectivas:

- **Mystery:** "No creo que sea buena idea llegar a conocernos."
  Chica: "¿Por qué no?"
  Mystery: "Eres una chica demasiado agradable para mí."

- Si tu objetivo dice algo grosero dile: "¿No sales muy a menudo, verdad?".
- Si tu objetivo te interrumpe, dile: "*Hello*, estoy hablando, vaya con la niña", o bien, "Disculpa... ¿me dejas terminar la frase?". Luego le dices al resto del grupo: "¿Siempre es así?", y pones los ojos en blanco juguetonamente.
- Si les haces una pregunta a dos mujeres y tu objetivo te contesta, dile: "No te preguntaba a ti".
- Si usas la **rutina de las fotos**, muéstraselas primero al obstáculo. Cuando el objetivo trate de verlas, dile "¡Disculpa! Le estoy mostrando las fotos a ella, no a ti. Espera tu turno, vaya con la niña".
- Si una chica te besa en una mejilla y ves que va a besarte la otra, dile "Sólo en una... no seas golosa".
- Si ella te dice: "Es que soy francesa", respóndele "¿Y todas las chicas francesas son tan golosas como tú?".
- "Qué peinado tan bonito... ¿es pelo de verdad?" Sonríe y mírala para mostrarle que estás siendo sincero y no pretendes insultarla.

  Ella: "Oh, soy modelo."
  Tú: "Ah, ¿eres modelo de manos?"

- "¡Eh, tienes las palmas húmedas...! ¿Dónde han estado tus manos? No, no me lo digas. ¡No quiero saberlo!"
- "Tienes algo en la oreja."
- **Tú:** "Mira esto. Vamos, jala mi dedo. Es un buen truco. [*Tu objetivo tira de tu dedo. Haz con los labios el sonido de un pedo.*] ¡Caray! ¡Eso es jalar un dedo! ¡Aaay! No, mentira, es una broma, vamos ahora de verdad, jala mi dedo. De verdad, esta vez en serio, confía en mí. [*Ella jala. Sonido de pedo nuevamente.*] ¡Oh, vamos! ¡Caíste dos veces! ¡No puedo creerlo! ¡Mi sobrina tiene seis años y ya no se deja engañar con esos trucos baratos! ¿Cuántos años tienes?"

Puedes decidir decir: "Sólo estoy bromeando. Ahora sí, *en serio*. Te enseñaré un poco de magia. Mira esto. Mi mano está vacía, ¿verdad? En serio, jala mi dedo. De verdad, te prometo que no haré de nuevo lo del pedo. En serio. Te lo juro. Por mi honor de mago. No, te lo juro. Te prometo que no lo haré. [*Ella jala el dedo. Sonido de pedo.*] Dios mío, se te puede convencer de hacer cualquier cosa".

- "Me gusta tu vestido. Recuerdo haberte visto antes en el club y llevabas el mismo vestido. Pero aun así es precioso."
- "A tu vestido ya le haría falta una lavada."
- "Muy bien. Es sólo una pruebita que hago para ver si tienes independencia de pensamiento o si crees todo lo que oyes."
- "Vaya, ¡sí que arruinaste el momento! Tus exnovios realmente deben haber odiado eso de ti."

- **Ella:** "Soy modelo."
  Tú: "¿Mucha gente te pregunta si eres modelo?"
  Ella: "Sí, todo el tiempo."
  Tú: "Creo que lo hacen sólo por cortesía."

- "Acabo de notarlo... tu nariz se mueve hacia arriba y hacia abajo cuando hablas... ja, qué monada." Señálala y di: "Mira, ahí va de nuevo; eres como Tabatha, la de Hechizada... pero sólo cuando hablas".

- **Tú:** [*Saca un chicle y ofréceselo a tu objetivo.*]
  Ella: "No gracias. Estoy bebiendo cerveza."
  Tú: "Ya lo sé. Toma el chicle."

Si ella es mayor que tú

- Si tu objetivo dice: "Eres tan joven", eso es un IDI. No te disculpes por ser joven, como hacen otros (sólo alguien que está tratando de ligar a la chica haría eso). Simplemente respóndele con cinismo: "Sí, lo he notado... pobrecita". No olvides transmitir una actitud juguetona y burlona.
- "Tómate un momento para superar este tema de la edad. Te espero."

TIPOS DE *NEGAS*

Nega *escopeta*. Son frases del estilo: "Vaya, a esta mujer no le para la boca". Puedes usar este tipo de *nega* en un grupo para referirte a tu objetivo con el propósito de transmitir falta de interés romántico. Una *nega* es en realidad un IDE.

Por supuesto, no es que a ti no te guste, para nada. Es sólo que no la habías considerado una posible pareja. Este IDE disminuye su poder sexual sobre ti, mientras que, simultáneamente, desarma al grupo. La *nega* escopeta es una gran herramienta social que se usa en beneficio del grupo. Evita que los amigos de ella piensen que tu interés en ella es sexual y eso hace que dejen de protegerla de ti. El poder de la *nega* escopeta está en su aparente sinceridad. Ella creerá de buena fe que no estás tratando de impresionarla. Entonces se preguntará... *por qué.*

Las *negas* escopeta son útiles para transmitir una actitud no necesitada, lo cual es una demostración de alto valor. Entonces, de un solo golpe indicas falta de interés, desarmas a los obstáculos y creas atracción.

Nega *burlona.* La burla transmite una actitud engreída y juguetona. No es percibida como involuntaria, sino más bien como coqueteo intencional (pero sólo si está bien hecha). Ejemplos de esto son: *"Jala mi dedo... Vaya, caíste, rarita". "Puedes vestirla bien pero no puedes llevarla a ninguna parte". "No me hagas bajar ahí",* etcétera. Cuando la llamas "tontita", tu actitud engreída, juguetona y divertida revela que eres una persona segura, natural y que controla la situación. La burla estimula sus emociones y es útil como una DAV durante A2. El destinatario puede ser el grupo como un todo o directamente el objetivo.

Nega *del francotirador.* Ésta se usa de modo directo con el objetivo. Algunos ejemplos son: darle a entender que debería sonarse la nariz inmediatamente, que tiene una lagaña, que tiene las palmas de las manos sudadas, o que acaba de escupir mientras hablaba... y que en realidad te dio asco. La idea es hacerle creer de verdad que ha realizado una **demostración de escaso valor** (DEV). Esto hace que se sienta avergonzada y crea una situación en la que se pregunta si la impresión que tienes de ella, será buena. Sólo el objetivo debe oír la *nega* del francotirador.

Puedes consolidar esto desviando la mirada o dejando la conversación por un momento o con algún otro IDE. ¿Por qué? Su vergüenza la hace vulnerable. Al indicar una ligera falta de interés usando sutilezas de tu lenguaje corporal, puedes crear en ella un poderoso deseo de ganar aprobación y validación.

DEMOSTRACIÓN DE ALTO VALOR (DAV)

Todo aquello que **demuestra alto valor** de supervivencia y reproducción se conoce como una DAV. Por ejemplo, si vienes a abrir un *set* trayendo ya a dos chicas, demuestras preselección, que es una DAV. Si una mujer ve que ya has sido preseleccionado por otras, sentirá atracción por ti.

Si una mujer se entera de que tienes mucho dinero, es una DAV. Alguien rico puede significar un estilo de vida mucho mejor para ella y es inherente a

ella mejorar sus oportunidades de supervivencia y reproducción alineándose con aquellos que pueden ayudarla. Te encontrará más atractivo. Pero si percibe que estás tratando de impresionarla con tu dinero, se sentirá menos atraída. Esto se debe a que las personas de escaso valor tratan de impresionar a otros (dicho comportamiento se considera una DEV). Si estás tratando de impresionarla, debe ser porque tu estatus es menor; por lo tanto, no eres atractivo.

Si una mujer ve que has generado mucha prueba social abriendo grupos en ese lugar, se sentirá más atraída hacia ti. La prueba social es una DAV. Si, por el contrario, ve que no tienes conciencia ni habilidad social, eso es una DEV, que la lleva a considerarte alguien de escaso valor de superviviencia y reproducción y, por consiguiente, a sentirse menos atraída emocionalmente.

Contar historias divertidas, interesantes y relevantes en términos emocionales demuestra habilidad social, una DAV. También se puede estructurar una historia para transmitir entre líneas características propias específicas, lo cual te permitirá encender subrepticiamente los interruptores de atracción.

Dirigir *negas* también es una DAV, ya que sólo un hombre de valor alto le hablaría así a una mujer y parecería sinceramente indiferente. Las siguientes actitudes son DAV:

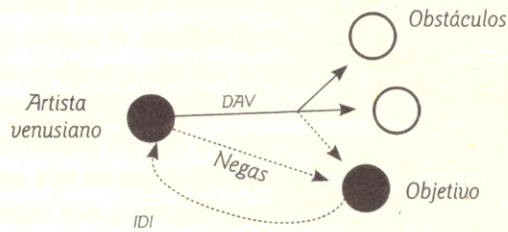
- Ser preseleccionado por otras mujeres.
- Ser líder entre los hombres.
- Ser el sostén económico y el protector de tus seres queridos.
- No mostrarse necesitado.
- Comportarse de un modo natural, no afectado.
- Tener inteligencia social.
- Dirigirle *negas* a ella (este IDE es también una DAV).
- Tener un marco sólido.
- Saber cosas interesantes.
- Estimulación emocional.
- Ser popular. Otra gente está buscando tu atención o validación (otras veces son ellos quienes prestan atención a lo que estás diciendo).
- Conectar mediante la conversación.

LA TEORÍA DE GRUPOS

Las mujeres de calidad suelen encontrarse dentro de algún grupo y rara vez, si es que alguna, se ven solas. Cuando las chicas se reúnen adoptan una mentalidad de **pensamiento grupal.** Esto se debe al mismo mecanismo psicológico que causa la preselección: las chicas se observan entre ellas para validar sus elecciones y sentimientos. Ellas se tocan, se toman de las manos, se susurran cosas, recorren juntas el lugar de reunión, van juntas al baño, se rescatan unas a

otras de tipos agresivos o de buenos tipos agradables que son unos perdedores, y generalmente se cuidan unas a otras.

A menudo, el buen tipo espera que la chica se aleje de su grupo, así puede abordarla cuando esté sola e intentar ligar con ella. Pero en el Método Mystery nos aproximamos al grupo en sí. Las mujeres tienden a sentirse atraídas por el hombre de valor más alto dentro de su contexto social. **¿Sería posible asumir el control del grupo de la chica y convertirse en el hombre de valor más elevado allí?**



Una vez que el *set* está abierto, desarmas a los amigos con historias, humor y otras DAV. Tú eres inteligente, divertido y emocionalmente relevante. De hecho, hasta le has robado protagonismo a la chica guapa (que es tu objetivo).

Además, desarmas a los amigos *negueando* al objetivo. Todos aquellos otros tipos en busca de presas trataron de abrir mostrándole IDI e invitándole una copa (son tan transparentes...). Pero tú la *negueaste*, le diste la espalda y continuaste contando tu historia. Sus amigos no perciben amenaza alguna de tu parte, ya que demostraste un indicador de falta de interés; ellos están **desarmados**.

Desconocidas para ellos, las *negas* también han introducido una estimulante tensión sexual entre el objetivo y tú.

Como sus amigos te quieren, la mentalidad de pensamiento grupal ahora trabaja a tu favor. Tienes la prueba social del grupo de pares. Las *negas* han bajado ligeramente la autoestima de ella y quiere más atención de tu parte: el alma de la fiesta, el tipo que acaba de hacer que deje de ser el centro de atención en su propio círculo de amistades. Ella comienza a darte IDI y a esforzarse por ganar tu aprobación y validación. Si puedes crear, de modo consistente, reacciones como ésta, has dominado A2.

La teoría de grupos básica opera sobre una combinación de dos DAV:

1. La prueba social que es generada dominando el grupo. También se demuestran las características personales al grupo, e indirectamente al objetivo.

¿De qué temas interesantes se puede hablar?

- De tu encuentro con un oso durante una excursión a pie.
- La percepción extrasensorial y su imposibilidad.
- De cómo te asustaste cuando se te rompió la cuerda mientras hacías alpinismo.
- O de la vez que acompañaste a un amigo a visitar a una chica y a él casi lo matan a golpes cuando salió el novio de ella, hubo una persecución de coches de veinte minutos pasando semáforos en rojo y tú buscabas a los policías, pero perdieron al novio enloquecido antes de encontrar alguno.
- O de aquella vez que estuviste internado en el hospital y cambió el sabor de la comida. De cómo el canto de los pájaros es más nítido ahora.
- De la vez que robaste un banco como pirata informático, pero te acobardaste y donaste el dinero a la caridad.
- De cuando vivías con cuatro chicas y todas estaban con el síndrome premenstrual y hubo una tremenda pelea por la comida.
- O sobre el famoso que conociste.
- ¿Ella cree en los fantasmas? ¿Por qué?
- A ti te gustan las velas y el incienso. ¿Y a ella, qué le gusta?

2. La habilidad de la nega no sólo para transmitir valor más alto, sino para, simultáneamente, desarmar a los obstáculos, eliminar el poder sexual del objetivo y motivarla a perseguirte para recuperarlo.

MÚLTIPLES HILOS CONVERSACIONALES

Durante una conversación, sobre todo cuando existe familiaridad entre los interlocutores, surgirán distintos hilos conversacionales. Podríamos hablar del tiempo, de nuestras familias, de lo que hicimos la noche anterior, de diferentes temas filosóficos o hechos de actualidad, etcétera. A medida que la conversación avanza, se retomarán ciertos hilos o volverán a surgir de vez en cuando.

Pero la gente que no se conoce tanto, generalmente se siente cómoda con un hilo que tenga relevancia situacional y termina quedándose con él hasta que, en algún momento, se desenreda. Imagina que un tipo está paseando su perro en el parque y se encuentra con una mujer que está haciendo lo mismo. Entablan una conversación:

Hombre: "Hola, ¿es un cocker spaniel?"

Mujer: "No, en realidad es un mestizo. Lo saqué de la perrera hace unos años. ¿Y el tuyo?

Hombre: "Es una labradora negra. Supongo que se llevan bastante bien, ¿no?"

Mujer: "Sí, parece que sí, los perros son encantadores."

Hombre: "¿Hace mucho que lo tienes?"

Mujer: "No sé, unos tres años."

Hombre: "Y... ¿qué clase de alimento le das?"

¿Notaste cómo el tipo ya está agarrándose a un clavo ardiendo? Estaba interactuando exitosamente con la mujer, usando el hilo del perro, pero no se le ocurrió otro tema relevante para continuar la conversación. Así que volvió al hilo del perro, haciendo obvio que la conversación con ella era importante para él, que no quería "fastidiarla". Esto se explica por el exceso de preguntas que él le dirigió durante la conversación.

La gente que se conoce bien tiende a usar múltiples hilos conversacionales mientras habla, en tanto que quienes no se conocen demasiado pueden quedarse atascados en un único hilo, seguido de un cortés final de la conversación.

Él: "¿Me puedes dar la hora?"

Ella: "Sí, son las 6:30."

Él: "Gracias. Dime, ¿de dónde eres?"

Si avanzas empezando un nuevo hilo en vez de reanudar uno abierto, previamente interrumpido, estás demostrando tu interés, y haces que ella deba decidir si escapa de ti o no con un "tengo novio", arma disuasoria que es combinación de escudo protector y golpe de kung-fu.

Al introducir múltiples hilos conversacionales en tu grupo, puedes crear una fuerte sensación de familiaridad en el grupo, como si todos ustedes fueran ya viejos amigos.

En la primera parte de un juego, cuando aún no has demostrado mucho valor, las chicas no estarán ansiosas por esforzarse para continuar. Tú debes ser capaz de aportar 90 por ciento de la conversación o ésta se acabará.

Con el tiempo, mientras se genera atracción, puedes usar esta atracción para interesar a la chica a que participe e invierta más en la interacción. Pero aun entonces debes ser tú quien dirija la interacción y la mantenga estimulada. Por lo tanto, es extremadamente importante que seas capaz de **hablar, hablar y hablar.**

Ten siempre a mano un tema sobre el cual hablar. Mentalízate para hablar y practica con todo tipo de gente, no sólo con chicas guapas. Introduce varias rutinas diferentes y alterna entre ellas en vez de seguir linealmente una sola.

Fíjate cómo parece que los problemas logísticos desaparecen cuando mantienes ocupada la mente consciente de tu objetivo con tus hilos conversacionales. Ten siempre un recurso al cual regresar, ya que tu *set* puede agriarse rápidamente si hay demasiadas pausas incómodas o si de pronto da la impresión de que te estás agarrando un clavo ardiendo para mantener viva la interacción.

¿De qué temas interesantes se puede hablar?

- Sobre la granja de hormigas que construiste para tu sobrina y lo que aprendiste de esa experiencia.
- De tus épocas de actor de teatro.
- De la vez en que rodaste cuesta abajo por una colina empinada y sobreviviste.

La táctica del cabello de Elvis

"Oye, ¿sabías que Elvis Presley se teñía el cabello?... ¿Qué cuál era su color natural? Adivina... Pues no, su cabello era rubio, con algunas partes más oscuras. ¿Te imaginas al Rey rubio, al estilo Beach Boys? Nunca hubiera sido famoso si no se hubiera convertido en un "chico malo" pintándose el pelo de negro. Raro."

CORTAR LOS HILOS CONVERSACIONALES

A veces, un hilo no es útil. Una chica puede empezar a hablar de algo que la aburre, o la entristece, o la hace pensar en su novio secreto, etcétera. Por la razón que fuera, es más útil cortar el hilo que seguir hablando sobre ese tema. Cuando sucede esto, simplemente **corta el hilo y recurre a la próxima rutina.**

Ella: "...Entonces cada vez que oigo esa canción, pienso en él."
Tú: "Déjame ver tus manos." [*Comienza con la prueba de* kino.][1]

Simplemente corta de raíz su hilo conversacional y remplázalo con uno nuevo, de tu propia cosecha. Por supuesto, esto no significa que debas convertirte en el "Señor Interrupción", que rechaza referirse a todos los temas. Sólo reconoce que, cuando te resulte útil, puedes cortar un hilo, introducir uno nuevo

[1] Abreviatura de la palabra inglesa *kinesthetic* que se traduce como kinésico y se refiere al contacto físico de cualquier tipo.

en su lugar y aun así seguir encarrilado. De hecho, esto no sólo dará resultado sino que, como resultado, ella te hallará más atractivo, porque demuestra que tienes un marco más sólido.

A veces, puede suceder que uno de tus propios hilos deje de ser útil. Por ejemplo, si una de sus amigas se une al grupo en medio de tu hilo, la situación puede ser incómoda. Si terminas tu historia, la amiga se aburrirá porque no tiene idea de qué estás hablando. Pero si comienzas a contarla de nuevo, tu objetivo será quien se aburra porque ya ha oído eso antes; para cuando llegues al final el clímax de la historia no tendrá efecto alguno.

Para manejar esta **interrupción externa**, simplemente corta tu propio hilo, desarma al obstáculo con una *nega* dirigida al objetivo e introduce un nuevo hilo:

Tú: "...Entonces, estoy en la mitad del camino de regreso a casa y faltan sólo tres minutos y noto que la lata está empezando a gotear..."

[*Llega su amiga y las chicas inmediatamente se miran y empiezan a hacerse señas.*]

Tú: "Preséntame a tu amiga; eso es lo que dictan las buenas reglas de cortesía".

[*Siguen breve presentaciones. Mientras le das la mano a la amiga dirígele otra nega escopeta a tu objetivo para desarmar al obstáculo.*]

Tú: [*Nuevo hilo dirigido a la amiga:*] "¿Crees en los hechizos? Muy bien, mira esto..." [*Rutina de hechizos.*]

Ah, no trates de regresar a tu rutina original más tarde a menos que ellas insistan en que lo hagas. Sería demostrar que te esfuerzas demasiado.

Generalmente, si no eres tú quien guía la conversación cortando hilos que no son buenos e introduciendo otros mejores, delegas esa responsabilidad en la chica. Ella dejará que la conversación se vuelva aburrida y luego pensará que eres un tipo aburrido por permitir que suceda esto. Así que hazlo bien y haz que pasen las cosas, porque ella no lo hará.

Los puntos de ruta. La frase "Entonces, ¿de dónde se conocen ustedes?" es una pregunta que en algún momento debe ser hecha en todos los *sets*. Tómate un momento y repítela unas cuantas veces. Acostúmbrate a ella porque la dirás con frecuencia.

Parece una inocente y razonable pregunta social, pero genera conversación y proporciona valiosa información al artista venusiano. Por ejemplo, si el *set* está formado por dos mujeres y tú preguntas: "Entonces, ¿de dónde se conocen, chicas?", es posible que una de ellas diga: "Ella es la hermana de mi novio". ¿Podría esta nueva información cambiar tu estrategia? Apuesto a que sí. La información importante no es que existe un novio. Si tu juego es sólido, las

chicas engañarán a sus novios en secreto, sin siquiera mencionarte que existen. En cambio, sí es importante saber que probablemente no va a engañar a su novio enfrente de la hermana de éste, de pie a su lado.

"Entonces, ¿de dónde se conocen?" podría revelar también que el grupo está formado por compañeras de trabajo o que el tipo que viste como una amenaza es, en realidad, el hermano de tu objetivo (menos mal que estabas practicando el Método Mystery y te hiciste amigo de él con DAV antes de transmitirle IDI a su hermana).

Cuando haces esa pregunta puedes determinar los probables puntos de ruta del *set*. Lo típico es hacerla entre los tres y los cinco minutos posteriores a la apertura del grupo.

"Arroja la piedra y esconde la mano." A medida que entretejes los múltiples hilos de tu conversación, casualmente llegará el momento de soltar una *nega*. Cuando suceda esto, es importante que tu objetivo no vea que estás a la expectativa de su reacción. Si estás intentando provocarle determinada reacción, **no verá a la *nega* como algo genuino e involuntario y, por lo tanto, no dará resultado.** Es más, los comportamientos dirigidos a buscar una reacción son DEV.

Entonces, arroja tu *nega* como si fuera una piedra. Antes de que llegue a destino, ya habrás vuelto la cabeza y reanudado la conversación con el grupo al estilo "arrojar la piedra y esconder la mano". Ella interpretará que ya no estás pensando en lo que acabas de decirle y que tampoco fue algo planificado.

ALAS

Las reglas del ala

1. Aquel que abre el grupo, lo lidera. Él tiene derecho a elegir primero su objetivo.
2. El principal propósito del ala es ayudar al artista venusiano a conseguir su objetivo. Si el ala también logra envolver en su juego a su propio objetivo, bien. Pero ésa no es su prioridad.
3. Nunca robar el objetivo. A veces el jugador está ignorando o dirigiéndole negas a su objetivo mientras trata de seducir al grupo. Sería realmente fácil entrar al set en ese punto y prestarle atención al objetivo.
4. Si el jugador no logra avanzar de modo alguno en el set debido a un bloqueo de *kino*, a un "solo-amigos", o a la absoluta falta de IDI, el ala puede intentar recobrar el *set* para sí.
5. El ala debería encargarse de los obstáculos de modo que el jugador consiga estar más tiempo a solas con su objetivo.

6. Siempre debes estar de acuerdo con tu ala. Nunca te pongas del lado de la chica. Él siempre tiene razón.
7. Tu ala es un gran tipo, un tipo *cool*. Es por eso que sales con él. Después de todo, tienes estándares altos.
8. Los sentimientos de tu ala son importantes para ti, aún más que los sentimientos de la chica. Si él se acerca a tu *set*, te voltearás para quedar de frente a él (las chicas hacen lo mismo con sus amigos). ¡Si no respetas a tu ala, esto disminuirá tu valor a los ojos de las chicas! Nunca lo dejes ahí de pie, sin saludarlo, sin presentarlo o hacer ambas cosas.

Entrar a un set como ala

La táctica "Oigan, ¿estaban hablando de...?"

• El jugador ha abierto un *set* y ha tenido suficiente tiempo para pasar el punto de enganche social, generalmente dentro de los siguientes tres minutos. El ala se acerca al jugador.

- El jugador encara al ala y lo saluda.
- Luego el jugador dice: "Oigan, éste es mi amigo [Nombre]".
- El ala dice: "Oigan, ¿estaban hablando de...?"
- El jugador dice: "Sí, cuando aquella tipa hechizó a Aaron...".

La conversación continúa desde este punto. El ala ya está dentro del *set*.

La táctica introductoria del logro

El jugador ha abierto un *set* y ha tenido suficiente tiempo para pasar el punto de enganche social, generalmente dentro de los siguientes tres minutos. El ala se acerca al jugador.

- El jugador encara al *a* y lo saluda.
- El jugador dice entonces: "Oigan, éste es mi amigo [Nombre], es..."
- "...un muy buen amigo mío".
- "...buena gente".
- "...uno de los tipos más inteligentes que conozco".
- El ala dice: "Encantado de conocerlos, muchachos".

La conversación continúa desde este punto. Ahora el ala está dentro del *set*.

Presentaciones por logros

Haz que tu ala te presente por tu nombre y por uno de tus logros:

- "Él es el muchacho que [completar con una hazaña]."
- "Este es Mystery. Levitó sobre las Cataratas del Niágara."
- "Les presento a Glen. Escribió sobre los que consiguieron entrar en el sistema de la red eléctrica y dejaron a oscuras a California durante seis horas."
- "Él salió con Miss Noviembre. ¡Una belleza!"

Éstas son **presentaciones por logro.** Si tú lo mencionas, es como hacerte propaganda solo y demuestra que te esfuerzas demasiado. Pero si lo hace tu ala, la gente lo cree. Todo lo que necesitas es una mínima prueba. La fotocopia de un artículo para firmarles, una *comp card*[2] para darles o una foto donde aparezcas junto a una belleza en bikini.

No tienes que ser lo que haces. Sólo debes transmitir un logro. Hacerlo parecer importantísimo. No es necesario que mientas. Hazlo verdad. Sé "Grande".

- "Él es Chuck. Es agente de bolsa". Suena aburrido.
- "Él es Bender. Es la voz de una banda increíble llamada Razor. Acaban de ingresar a la lista de éxitos". [Inspira respeto.]

¿Cuál es tu gran logro?

Escríbele a tu ala la presentación por logro que deseas que use contigo. Esto hará que también él parezca un tipo *cool*, por ser amigo de un hombre exitoso.

¿Qué harías con tu vida si no tuvieras riesgo de fracasar? ¿Cuál es tu sueño? Con total sinceridad ¿en qué quieres convertirte? Sé "Grande".

El que tú y tu ala puedan contar historias el uno sobre el otro constituye una poderosa dinámica.

CONTAR HISTORIAS

Cuando cuentas una historia, ésta no tiene que ser a todas luces impresionante. De hecho, es mejor si no lo es, porque no quieres que tu objetivo piense que estás tratando de impresionarla. Siempre y cuando la historia sea divertida, interesante y, lo más importante, capture la atención del grupo, dará resultado. Las historias de esta clase son muy coherentes si están basadas (al menos parcialmente) en hechos de tu propia vida.

[2] Abreviatura de *composite card*: tarjeta personal de una modelo, con una foto grande y un mosaico tipo postal.

El fragmento sobre Gandhi
¿Sabías que Gandhi era abogado? Yo no tenía idea. ¿Sabías que vivió en Inglaterra? Yo no lo sabía. ¿Sabías que Gandhi estaba "dotado" como un caballo de carrera?
Hasta tenía un apodo al respecto, muy descriptivo.*

* Según Mystery, el apodo en inglés era Mahatma "The Schloss" Gandhi. *Schloss* es un término vulgar del inglés para referirse al pene. *(N. de la T.)*

La demostración de características que enciendan los interruptores de interés de la chica, sin que resulte obvio que lo estás haciendo, demuestra un valor más alto y genera atracción. En una historia, por ejemplo, es posible encender los interruptores de atracción "líder entre los hombres" y "protector de los seres queridos" agregando coherentemente algo como: "...así que le dije a él, no tengo opción, es mi hermanita. Entonces él salta dentro del auto, porque, saben, mis amigos están ahí al ciento por ciento, y yo hago lo mismo por ellos, simplemente somos así...". También se pueden encender de un modo similar el interruptor de preselección y otros.

Un consejo útil para contar historias cuando sales a ligar: cuanto más corta la historia, puedes usarla cuanto antes en el *set*.

Describe en términos de sensaciones y emociones. Al relatar historias, los hombres tienden a centrarse en los hechos concretos, mientras que las mujeres enfatizan las sensaciones y emociones provocadas por la experiencia en cuestión.

Toma en cuenta esto al estructurar tu lenguaje. Por ejemplo:

Mal relatada: "El tipo ese me agarró el trasero, ¿puedes creerlo? Quedé como un idiota."

Bien relatada: "Entonces sentí una mano fuerte que me acarició el trasero y luego me lo apretó. Me volteé y ahí estaba ese tipo con un bigote que parecía un manubrio de bicicleta y una sonrisa muy sugestiva en los labios. Todas las chicas comenzaron a reírse. ¡Nunca me había... sentido tan sorprendido... y avergonzado... en toda mi vida!"

Fíjate cómo el segmento de esta historia transmite emociones tales como sorpresa y vergüenza, ambas útiles durante un relato. Tres o cuatro fragmentos como éste juntos pueden transportar a quien escucha a un breve viaje a través de emociones. Bien relatada, esta historia es una DAV, aunque no revele ningún hecho de tu vida que aumente tu valor.

ACCESORIOS DE AMARRE

Mientras estás en pleno proceso de ignorar al objetivo a través de *negas*, ella podría abandonar inesperadamente el grupo. Para evitar esto, puedes amarrarla usando un accesorio. Por ejemplo, ponle tu bufanda o tu sombrero. O dale tus fotos (las que usas para la rutina de las fotos) y pídele que las sostenga un segundo. Ya la tienes amarrada. En algún momento futuro podrás continuar interactuando con ella, aun si se aleja por un momento. Esto también genera **confianza.** Al entregarle un accesorio que te pertenece le demuestras que confías en ella (sabes que no va a robártelo) y también creas confianza en ti de parte de ella.

Si empieza a ponerse inquieta, usa como cebo una afirmación: "Tengo algo interesante para mostrarte en un momento... pero antes...". Luego empieza con otra rutina.

ENCIERRO O CAPTURA EN EL SET

Imagina que en la barra hay un *set* dos. Charlan, examinando la habitación, mientras toman sus bebidas (no es buena idea abrir un *set* mientras están esperando para pedir, ésa es una receta segura para una sarta de interrupciones en A1 y A2. Espera hasta que las bebidas estén pagadas y servidas).

Cuando abres este *set*, las chicas estarán de espaldas a la barra. Verán la habitación entera detrás de ti, por encima de tu hombro. En cambio, tú sólo verás la barra detrás de ellas. En sus respectivas posiciones hay una ligera diferencia de poder. Si ellas están cómodas en sus lugares en la barra, con una línea visual superior, y tú estás ligeramente menos cómodo de pie ante ellas, habrá una filtración de poder social desde ti hacia el *set*.

En otras palabras, quieres tomar el lugar que ellas tienen en la barra.

La maniobra de giro, adaptada a robar el lugar de ella. Le digo a una chica: "Pon tu mano así". Estiro la mano con la palma hacia abajo. ¿Ella atiende mi petición? Si lo hace, puedo prepararme para guiarla hacia el sitio donde deseo que permanezca de pie. Ésta es una **prueba de sumisión.**

Si ella desafía la prueba, negándose a cooperar, significa que aún no tengo el suficiente interés de su parte. En ese caso, le dirijo un IDE, luego otra DAV y después le propongo otra prueba de sumisión. A medida que elevo el **umbral de sumisión**, a través de un proceso de generación del impulso de sumisión, puedo volver a intentar la maniobra de encierro, tomándola de la mano, que ella ahora acatará y luego continuar desde allí. Si ella obedece, extenderá su mano como yo. La tomo y digo "Ahora, un pequeño giro". **Ésta es otra prueba de sumisión.**

Si acata mi petición, la hago girar. Durante el giro, **la alejo de la barra, apoderándome del sitio donde ella estaba antes.** Ahora soy yo el que está acodado en la barra en la posición de poder, en vez de ella, que está de cara a mí, dándole la espalda al resto de la habitación. No solamente da la impresión de que estoy con su grupo y de que ella es la que me abordó, sino que se minimiza la distracción que existiría a causa de la gente que hay en el lugar, si ella estuviera encarándolos. Ahora yo soy el centro de atención.

Digo: "¡Sí! Ésa es tu recompensa. Y éste es el pago ... ¡Aaaah!", como si, juguetonamente, la hubiera engañado robándole la silla. Le encantó. Hecho ingeniosamente, reirá y me golpeará en el brazo.

Luego ejecuto otra rutina para mantener ocupada su mente lógica mientras continúo estimulándolos, a ella y a su grupo (A2).

Una vez que te has metido en el *set*, el modo en que te ve el resto de la gente que hay en el lugar dará un giro de 180°. Ahora, todas las chicas parecen estar pendientes de ti y no a la inversa. En vez de estar simplemente hablando con las chicas, parece que las dominas. Esta psicología afecta también a las chicas con las que estás. Pronto, estás cómodamente reclinado contra la barra y tu objetivo está de pie entre tus piernas mientras haces una prueba de *kino* [contacto físico].

En algún momento, durante A3, enciérrate en tu grupo. En el ejemplo, esto se logra al reclinarse contra algo mientras las chicas están de frente a uno, de espaldas al resto de la habitación, o al sentarse cómodamente entre ellas. Si da la impresión de que estás intentando ligar con ellas en vez de ellas contigo, aún no estás encerrado en el grupo.

Toda la habitación tiene que verte confortablemente ubicado en el centro del círculo. Los grupos contiguos considerarán que tienes un alto valor social.

JUEGO DE ROLES

El juego de roles como actividad lúdica genera atracción. Imagina algún escenario absurdo y descríbeselo. Asegúrate de que sea algo divertido y alegre, no algo pesado.

Artista venusiano: "¿Sabes qué quiero hacer? Tú y yo vamos a irnos a Grecia... y te vestiré con una toga y venderemos hot-dogs en la playa. Tú atiendes el puesto, yo superviso."

A veces los fragmentos de material como éste son preferibles a las historias largas. Practica tener conversaciones normales salpicadas con este tipo de pequeños fragmentos. No sólo es útil como herramienta de atracción sino que en la fase de confort puedes crear una sensación de complicidad compartida:

Artista venusiano: "¿Sabes qué quiero hacer contigo? Quiero que vayamos juntos a la playa... y tú te vestirás como una monja y yo como un cura... y nos tomaremos de las manos y nos besaremos y acariciaremos enfrente de todo el mundo".

FALSOS DESCALIFICADORES

El efecto de los falsos descalificadores es desarmar y al mismo tiempo demostrar valor. De hecho, en ese aspecto son idénticos a las *negas*. Estas líneas demuestran que eres seguro, divertido, que no estás necesitado y que tienes una actitud

exigente que dice: **"Yo domino la situación, yo soy el premio y soy yo quien te está examinando para determinar si apruebas o no para darte mi atención".**

Ejemplos:

- "Una relación entre nosotros nunca daría resultado."
- "Ya veo que tú y yo no vamos a llevarnos bien."
- "Lástima, Margarito."
- "Eres una chica demasiado buena para mí."
- "¿Eres enfermera? Ay, Dios mío, no puedo ni siquiera hablar contigo".
- "Yo no soy buena materia prima para novio. Oye, ese tipo de allá parece perfecto para ti."
- "Hemos terminado. Devuélveme mis CDs."

Si crees que decirle a una chica que ustedes dos nunca se llevarán bien para atraerla es contraproducente, estoy completamente de acuerdo. Descalifícate a ti mismo como un potencial pretendiente, luego dale una DAV. Con la experiencia, estos desafiantes IDE pueden ser poderosamente persuasivos.

LA DAV DE LA MEMORIA FOTOGRÁFICA

Esta rutina de cinco minutos, dinámica y llena de energía, te permite demostrar que posees una memoria fotográfica. Más tarde, también puedes enseñarle esta rutina a la chica. El enseñar algo también es, en sí mismo, una buena rutina de quince minutos. Para realizar esta rutina debes incorporar una ayuda-memoria, también conocido como un recurso mnemotécnico. Un sistema sencillo llamado "de las pinzas" da un resultado asombroso. Primero memoriza esta rima:[3]

Uno-mono, dos-arroz, tres-inglés, cuatro-teatro, cinco-brinco, seis-rey, siete-cohete, ocho-bizcocho, nueve-nieve, diez-pies.

Una vez memorizada, estás listo para llevar a cabo la rutina.

Efecto. Saca tu fiel bloc de notas y un bolígrafo y escribe los números del 1 al 10. Dile a tus nuevos amigos del *set*: "Necesito exprimir sus cabezas por 4.2 segundos. Necesito una lista de 10 palabras elegidas al azar. No es necesario que sean difíciles; sólo deben ser todas diferentes". Escribe una palabra junto a cada número.

Digamos, por ejemplo que ella elige las siguientes palabras: 1. perro; 2. auto; 3. agua; 4. bailar; 5. marihuana; 6. espacio exterior; 7. feo; 8. avión; 9. camisa de fuerza; y 10. CD.

Después de apuntarlas, sin echar otra ojeada a la lista, afirma que posees una memoria fotográfica. Luego, recítalas en el orden original, de atrás para adelante y en orden aleatorio. Si ella dice un número, responde instantáneamente con la palabra asociada a ese número. Pensará que eres un genio.

[3] En el original el autor buscó palabras sencillas que rimaran con los números del 1 al 10: *One-Bun, Two-Shoe, Three-Tree, Four-Door, Five-Hive, Six-Sticks, Seven-Heaven, Eight-Gate, Nine-Line, Ten-Hen*. Se ha hecho lo propio con palabras del español. *(N. de la T.)*

El secreto. Memoriza las palabras simplemente **colgándolas de las 10 pinzas de tu memoria.** He aquí cómo lo harás. La palabras 1 es "perro". La primera palabra es "mono". Imagina un animal que sea mezcla de perro y mono. Forma en tu mente una imagen que de algún modo combine un perro y un mono. Ésta es una imagen rara que no olvidarás fácilmente. De hecho, cuanto más absurda y emocionalmente evocativa sea la asociación visual, mejor se memorizará. Más tarde, cuando ella diga el número 1, será sencillo hacer la conexión en tu mente: uno = mono que ladra = ¡la palabra es perro! Haz esto con todas las palabras de la lista y te sorprenderás de lo vívidamente que tu mente almacena y recobra la información.

Otro ejemplo: digamos que la cuarta palabra que ella eligió fue "bailar". La cuarta pinza es "teatro". Entonces imagínate un teatro lleno de bailarinas. Más tarde, cuando estés tratando de recordar la cuarta palabra que ella eligió, recordarás cuatro = teatro = bailarinas = ¡la palabra es ¡bailar!

Esta misma táctica sirve para recordar diez, veinte, incluso treinta palabras más. Por ejemplo, digamos que ella elige diez palabras más, para un total de veinte:

LAS PINZAS (SECRETAS)

Uno-mono
Dos-arroz
Tres-inglés
Cuatro-teatro
Cinco-brinco
Seis-rey
Siete-cohete
Ocho-bizcocho
Nueve-nieve
Diez-pies

PALABRAS ELEGIDAS

1. Perro
2. Auto
3. Agua
4. Bailar
5. Cocaína
6. Espacio exterior
7. Feo
8. Avión
9. Camisa de fuerza
10. Rascador de espalda

PALABRAS ADICIONALES

11. Viento
12. Velero
13. Computadora
14. Casino
15. Guitarra
16. Libros
17. Caliente
18. Cámara
19. Carrera
20. Clip

Para el número 1 te imaginaste un mono que ladra. Para el 11, haz la misma asociación visual, sólo que ahora imagínate que al mono con cola de perro se lo lleva un despiadado viento. Ahora puedes recordar que la palabra 1 es perro y la 11 viento.

Para la palabra 4 imagina el vestíbulo de un teatro lleno de bailarines. Para la 14 la misma escena, pero ahora agrégale elementos de un casino, como mesas de blackjack y ruleta. Asegúrate de que los bailarines vayan a las mesas de juego después de bailar. Cuando acumulas una sucesión de palabras e imágenes una al lado de la otra confía en la tendencia natural de tu cerebro a recordar secuencias de acciones.

De este modo, puedes continuar agregando listas adicionales de palabras, en grupos de diez. Simplemente, el memorizar las rimas del sistema de pinzas y luego practicar la rutina varias docenas de veces con *sets* al azar, te prepara para llevarla a cabo improvisadamente con cualquier grupo de palabras elegidas al azar.

La segunda parte de esta rutina es enseñársela a la chica. Hazlo el segundo día, no la misma noche en que la conozcas. Ella necesitará un ambiente tranquilo, nada de alcohol y ninguna interrupción durante quince minutos para aprender tu rutina. Yo disfruto de demostrarla como un *abridor* (si estoy fusionando mi actual *set* con otro *set* contiguo), usándola en A2 para DAV al grupo, o como una razón para aislar al objetivo. ¿El accesorio de amarre que le entrego antes de aislarla? El bloc de notas.

DINÁMICA DE GRUPO
LIDERA PRIMERO A LOS HOMBRES Y SEGUIRÁN LAS MUJERES

Cuantos más, menos peligro; las mujeres hermosas rara vez salen solas. Si abordara solamente a mujeres que están solas, limitaría drásticamente mis opciones.

Sets individuales. ¿El objetivo está solo? Cuando el objetivo está solo, las cosas parecen engañosamente sencillas comparadas con un grupo al que hay que abordar. Pero sin un grupo para el cual hacer las DAV, la única opción es dirigirlas directamente al objetivo. Si no eres muy hábil para realizar las DAV, es fácil que el objetivo las vea como alardes ante ella. Es más, el *set* uno puede convertirse con rapidez en otro tipo de *set* si llegan amigas. De hecho, debes estar preparado para que todos los tipos de *sets* cambien de modo abrupto (como un *set* uno que se convierte en un *set* dos, o éste en un *set* tres) en cualquier momento. Pero mantente en guardia contra esto en especial en el caso de los objetivos individuales. Este fenómeno se conoce como **interrupción externa** y debes ser lo suficientemente dinámico para alterar tu abordaje cuando sucede esto.

Un objetivo solo no tiene obstáculos. Ahí está ella. Abórdala sin rodeos. No esperes el contacto visual, parecerás demasiado necesitado. Tan sólo abórdala y cuando levante la vista hacia ti, mírala a los ojos y sonríe. Siempre sonríe al abordar. Es menos amenazante.

Si ves a la chica a lo lejos y has evaluado el escenario como un objetivo individual, puedes esperar ahí a que ella te vea y entonces acercarte de inmediato a ella. O tan sólo puedes dirigirte hacia ella sin esperar. Cuidado: no hagas contacto visual para después no abordarla porque pienses que puedes usar ese contacto visual para acercarte después. Si haces esto te estancaste fuera del círculo.

Si rompes la Regla de los Tres Segundos, te arriesgas a que ella piense que querías abordarla pero te acobardaste. Todavía es posible ganar el *set*, pero ahora estás en modo *control de daños*.

Reduce al mínimo el tiempo entre el momento en que la chica te ve y el momento en que inicias la charla. Sonríe y entra, usando cualquier *abridor* que desees. Aunque estás abriendo directamente, lo haces desde un marco examinador y no desde un marco de súplica. Ella te despierta curiosidad y te interesa averiguar más. Con un objetivo individual, la frase de apertura puede ser más directa que en cualquier otro tipo de *set*: "Quería saber si en tu caso las apariencias engañan". Luego recurre a otro *abridor*, menos directo.

Set dos. ¿El objetivo está con otra persona? Comparado con los *sets* de tres, cuatro o más personas, el *set* dos es un escenario que ofrece un desafío único. Aproximadamente un cuarto de todos los objetivos hallados sobre el terreno estarán en un *set* dos.

Marca a la amiga de tu objetivo como el **obstáculo.** Sólo cuando el obstáculo esté desarmado se convertirá en un **amigo**.

No vayas directo al objetivo si no está sola. Si lo haces, ofenderás a su amiga menos atractiva (o, peor aún, a su novio) quien luego actuará como guardiana malhumorada del objetivo y la alejará (o protegerá su inversión de manera agresiva contra ti, viéndote como un intruso). Debes ganarte al obstáculo

primero. De hecho, puedes aprovechar esta oportunidad para no hacer contacto visual con el objetivo y así ignorarla de modo activo. Si no se siente específicamente ignorada y pasada por alto, no sentirá el deseo de captar tu atención. Cuando el objetivo empieza a hablar, puedes dirigirle de inmediato una *nega*: "¿Se puede saber por qué interrumpes así a tu amiga? ¿Dónde estábamos? Ah sí...", y luego reanudas la charla con el obstáculo, quien se reirá de tus *negas* desenfadadas y no insultantes. Esto también hará que tu objetivo, cuyo valor es alto, se sienta avergonzada por un momento.

Usa con el objetivo un accesorio de amarre mientras continúas hablando con el obstáculo, permitiéndole al objetivo que escuche y reciba tus DAV. Al haber recibido *negas*, el objetivo intentará pronto recomponer la imagen que tienes de ella. Entonces será ella quien te persiga. Sigue salpicando de *negas* tus DAV. Finalmente, tómate el tiempo para prestarle algo de atención a tu objetivo.

No puedes aislar al objetivo si está en un *set* dos, porque eso dejaría solo al obstáculo, lo cual rara vez se permite. Ni tampoco querrías aislarlo. Como demuestra el ejemplo de arriba; en realidad, puedes usar al obstáculo en beneficio propio.

Pero no ocupes demasiado tiempo conversando sólo con el obstáculo. Por lo general entre cinco y ocho minutos bastan para desarmarlo y hacerse amigo de él. Si dejas pasar demasiado tiempo el objetivo puede creer que en realidad te gusta el obstáculo, lo cual la llevará a marcharse. Una vez que veas que has logrado *rapport* con el obstáculo, traslada claramente tu atención al objetivo. "[Nombre del objetivo] y yo nos gustamos. ¿Todo bien, verdad? Siempre y cuando ella no hable, ¡es oro en polvo, Jerry!"[4]

Finalmente, en A3, le mostrarás al objetivo una señal de que te gusta algo de ella, haciéndole un cumplido (sobre su personalidad, no sobre su físico). Por ejemplo: "Se nota que eres líder entre tus amigas. Eso me gusta".

Puede resultar difícil aislar a una chica para generar confort cuando ella está en un *set* de dos. La razón es que se sentirá mal al pensar en dejar sola a su amiga. Puede ser útil hacer que tu ala entre a tu *set*, pero sólo después de que tú hayas alcanzado el punto de enganche social. Entonces, él puede hacerse cargo del obstáculo. De este modo, tú y tu ala se dividen el *set*, una chica para cada uno.

Un *set* de dos más un ala es igual a un *set* de tres. En los *sets* de tres puedes aislar al objetivo. Si no puedes, sólo mantenlas juntas y trabaja para generar confort con ellas. Puedes crear la oportunidad para aislarla en otra ocasión.

Si el obstáculo es otro tipo, estás en lo que se llama un *set* dos mixto. Si una chica está con un chico supón que son sólo amigos y aborda al grupo, iniciando una charla con él. Hazte amigo de él. Una vez que lo hayas desarmado has alcanzado el punto donde puedes preguntar: "¿De dónde se conocen ustedes dos?". Él te lo dirá. Si él es el novio de la chica, acabas de hacer un nuevo

[4] "*That's gold, Jerry, gold!*", en el original. Frase tomada de la comedia *Seinfeld* que se popularizó como un modo de expresar entusiasmo acerca de algo que parece muy bueno. *(N. de la T.)*

amigo y ni siquiera te presentaste a la chica, de manera que no puedes meterte en problemas. Si él no es el novio, eso hace la caza legal.

Recuerda dirigir *negas* delante de él, sin caer en el insulto. Cuando ella comience a agitarse o cuando empiece a tratar de llamar tu atención, puedes usar un par de *negas* más y luego, finalmente, prestarle atención. El tipo se quitará de en medio y observará cómo te ocupas de la chica. Te sorprendería saber con qué frecuencia él, simplemente, desaparece.

Sets de tres y más. ¿El objetivo está con dos o más personas? Es similar al *set* dos, en el que hay un objetivo y un obstáculo, pero con un obstáculo adicional; primero debes desarmar a ambos obstáculos. También aquí obtienes la aceptación de estos obstáculos al dirigir *negas* a su amiga (el objetivo) y usar DAV con todo el *set*. Después de ganarte a los obstáculos y de empezar a captar la atención del objetivo, puedes preguntarles a los primeros si tienen algún problema en que pases unos momentos con el objetivo. Dirán que no hay problema, porque les gustas. De hecho, puede que espontáneamente los dejen a solas. En un *set* dos, el objetivo puede oponer resistencia a aislarse contigo en A3 porque no quiere dejar sola a su amiga. Pero en un *set* tres, cuando aíslas al objetivo, sus amigas aún se tienen la una a la otra.

- "Veamos qué aventura nos aguarda en aquella sala" (ofrécele tu brazo, como si fueran de paseo).
- "Oigan, voy a pedirles prestada a su amiga por un momento, estaremos ahí en el sofá."
- "Oigan, chicas, he ignorado a su amiga. Necesito compensarla. Regresamos enseguida".
- "Su amiga y yo nos gustamos. No les importa ¿verdad?" ("Eh, supongo...").
- "Les importa si tomo prestada a su amiga por un segundo?" ("Eh, supongo que si ella no tiene problema...").
- "Me gusta su amiga. ¿Puedo hablar con ella un minuto?".
- "Me parece que nos gustamos, no les importa, ¿verdad?".
- "Me gustaría mucho ver a su amiga otra vez, ¿les parece bien?".
- "Bien, entonces volvemos enseguida".
- "Bien, entonces dennos sólo un minuto porque ya tengo que marcharme enseguida".

En *sets* mixtos, antes de prestar atención alguna a tu objetivo, desarma a todos los hombres y averigua cuáles son las relaciones dentro del grupo.

LOS PEONES

Al intentar ligar con mujeres de calidad es necesario demostrar preselección. Por ejemplo, antes de abrir un *set* donde hay una 10, debes abrir un *set* contiguo, atraer a una 7 y llevártela colgada del brazo. Esta última va a ser tu **peón.** Con esta demostración de preselección firmemente en su lugar, abre el *set* donde está la 10. Debería abrirse con facilidad ya que tu valor es considerado alto. Además, con otra mujer del brazo, tu abordaje es mucho menos amenazador.

En algún momento, cuando estés en A3 con la 10, fase en la que ella está ganando tu afecto, podrás dirigirte a ella en vez de a la 7. Ésta, entonces, puede regresar a su grupo de amigos.

Se puede pasear a un peón alrededor del terreno para generar prueba social. Puedes usarlo para abrir *sets* (de golpe y con facilidad), también para crear drama o dar celos, una vez que está más avanzado el proceso de seducción.

Por lo general, los peones participan en tu juego involuntariamente, aunque a veces están "al corriente" y dispuestos.

LOS PIVOTES[5]

Un pivote es una amiga que llevas contigo al terreno para generar prueba social, abrir *sets*, dar celos y distraer a obstáculos. A cambio de sus servicios le ayudas a conocer chicos. Un pivote bien entrenado puede ser más útil que un buen ala. El usar peones y pivotes te hace parecer sociable.

FUSIÓN HACIA DELANTE Y HACIA ATRÁS

A medida que ganas experiencia sobre el terreno, practica la fusión de *sets*. Conviértete en el tipo sociable que presenta entre sí a sus amigos. Existen dos clases principales de fusión: **hacia delante** y **hacia atrás.**

Fusionar **hacia delante** significa abrir un nuevo *set* y fusionar con él a tu *set* actual. Usar peones es, a menudo, un ejemplo de fusión hacia delante.

Fusionar **hacia atrás** quiere decir reabrir un *set* previo y fusionar con él a tu *set* actual. Esto puede ser particularmente útil porque si tu objetivo está en un *set* dos, será un problema aislarla ya que su amiga se quedaría sola. Al fusionarlas con otro *set*, creando así un grupo más numeroso, puedes aislar luego a tu objetivo. ("Vamos a sentarnos allí. Acompáñennos dentro de un par de minutos, pero por favor déjennos solos un par de minutos").

Recuerda que no estás practicando tu juego sólo con el *set*, sino con toda la habitación. ¿En esta sala hay alguien más que esté fusionando *sets*? Es probable que no. Tú debes ser el tipo más sociable aquí dentro.

[5] Alusión al pivote: jugador de basquetbol cuya misión básica consiste en situarse en las cercanías del tablero para recoger rebotes o anotar puntos.

- **Haz el ejercicio para principiantes del Método Mystery** por lo menos durante uno o dos meses. Abre tres *sets* por hora, cuatro horas por noche, cuatro noches a la semana. Sigue la Regla de los Tres Segundos.
- Ten memorizado un ***abridor***, al igual que una ***nega*** y una **falsa limitación de tiempo**. Además, ten a la mano otra rutina para llevarla a cabo.
- Practica tu **expresión oral**, la cual incluye lenguaje corporal, balanceo corporal, tonalidad de la voz, actitud de confort y formación amplia. Trabaja para lograr expresarte con naturalidad.
- **Deja de lado las expectativas por el resultado** y simplemente disfruta del proceso como de un nuevo pasatiempo.
- **No seas quisquilloso** para elegir *sets*, es sólo práctica. Abre grupos mixtos. Hay gente encantadora para conocer en este mundo.
- Practica **capturar a tus *sets*** tan pronto como puedas.
- Practica **múltiples hilos conversacionales** y el **corte de hilos.**
- **Cada tercer noche, agrega una nueva rutina** a tu repertorio. Ten al menos una o dos buenas historias para contar.
- Ten una **presentación por logro** para que tu ala te presente al *set*. Ten otra referida a él.
- Cada varias noches agrega a tu repertorio de rutinas una nueva *nega*, un falso descalificador, una táctica de juego de roles o algún otro material enlatado. Practícalos y ponlos al día. Algún día necesitarás que funcionen sin errores.
- **Si te quedas en blanco**, ten preparado un proceso estándar para manejar la situación. Prepárate para esto ahora, para que no tengas que vértelas con el problema más tarde. Incluso los artistas venusianos experimentados se quedan en blanco; ellos, simplemente, tienen preparadas unas cuantas historias para cuando esto sucede. Por ejemplo, resulta de utilidad una rutina específica, como también funciona un cumplido seguido de una pregunta. Otra estrategia es pensar en una pregunta que por lo general harías y reformularla como un comentario. Practica la conversación espontánea. Es mejor hablar, ponerse locuaz y hablar de cualquier cosa que quedarse en silencio (simplemente ten cuidado de no dar DEV). Mientras hables vas a transmitir personalidad.
- Ve tan lejos como puedas con cada *set* para practicar. Usa tanto como puedas la ***kinoescalada*** y **las pruebas de sumisión.** La *kinoescalada* es, con mucho, el concepto más importante de cuantos debes dominar (más sobre esto en el capítulo 6).

[6] Kinoescalada: proceso de agregar progresivamente intimidad al contacto físico.

- No dudes en ir por los números de teléfono sólo para practicar. No serán valiosos, porque cuando acabas de empezar con tu práctica, probablemente no consigas nada con estos números. Pero de todas formas llama, aunque no sea más que para ganar experiencia.

REVISIÓN DEL CAPÍTULO 5

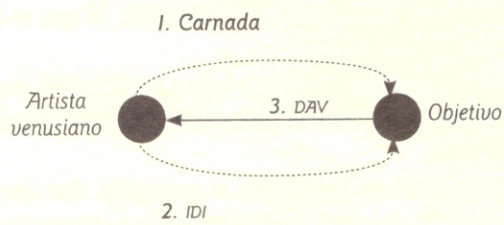
- En la fase A2, demuestras valor alto al *set* mientras que a la vez *negueas* al objetivo. Ella responderá con indicadores de interés, que pueden usarse para evaluar tu progreso.
- Algunos IDI no funcionan si no hay una cantidad mínima de atracción. Una chica puede sentir la suficiente atracción por ti como para sentarse contigo, pero no como para salir a solas.
- Los IDI más importantes son: ella se ríe, reinicia la conversación, te toca y trata de conseguir *rapport*.
- Algunas veces, ella sólo te dará IDI **pasivos**. De ahí la importancia de las pruebas de sumisión cuando estás intentando ligar. Ocasionalmente, las chicas dan **falsos** IDI cuando eso conviene a sus propósitos, aunque la mayor parte del tiempo, las personas no son conscientes de los IDI que están transmitiendo.
- También hay **indicadores de desinterés o** IDE. Cuando una persona muestra un IDE comunica indiferencia y falta de voluntad para invertir en la interacción.
- Una ***nega*** es una afirmación inofensiva que sólo alguien que no está interesado para nada diría. Las *negas* son, en realidad, una forma de IDE.
- Existen tres clases de *negas*. La ***nega* escopeta**, que transmite falta de interés y desarma al grupo; la ***nega burlona***, engreída y juguetona, que se usa para coquetear, y la ***nega* del francotirador**, que lleva al objetivo a creer, equivocadamente, que ha hecho una DEV y en consecuencia le ocasiona vergüenza.
- Cualquier cosa que transmita valor de supervivencia y reproducción es una **demostración de alto valor** o DAV. En consecuencia, existe la DEV o **demostración de escaso valor.** Mediante una combinación de DAV y *negas*, el artista venusiano desarma y se hace amigo de los obstáculos. Esto le hace posible aprovechar la prueba social del grupo de amigos del objetivo. Al mismo tiempo, las *negas* la llevan a ansiar validación por parte de él. Ella responde dando IDI. Ésta es la fase A2.
- "Entonces, ¿cómo se conocieron?" Ésta es una pregunta que, por lo común, surge en todos los *sets* y tiende a suministrar información muy útil.

- La gente que se conoce bien tiende a usar **múltiples hilos conversacionales** mientras habla. Los que acaban de conocerse tienden a agotar un hilo conversacional para en seguida pasar a otro de un modo más lineal. Usando múltiples hilos conversacionales puedes crear la sensación de que ya existe una vieja amistad entre el objetivo y tú.
- Si algún hilo no te resulta útil, no dudes en cortarlo e introducir otro que lo remplace. A veces esto es necesario, incluso si es uno de tus propios hilos el que debe ser cortado.
- Las historias deben transmitir características personales positivas y transportar al que escucha a través de una divertida serie de pensamientos interesantes o **puntos de ruta** emocionales. No es necesario que sea un relato asombroso o a todas luces impresionante, basta que sea cautivador y divertido. Mejor, cuanto más breve.
- Durante A2 deberías, en algún momento, estar **capturado-encerrado** en tu *set*. Quieres estar reclinado contra algo mientras las chicas están de frente a ti, dándole la espalda al resto de la habitación.
- Cuando estás dedicado a ignorar al objetivo, mantenla cautiva usando un **accesorio de amarre** para asegurarte de que no se marchará si mientras tanto se aburre o se distrae.
- Un **peón** es una chica con quien ya has practicado tu juego y a quien llevas colgada del brazo, únicamente para sacarle partido como prueba social, para abrir *sets* y para darle celos al verdadero objetivo.

6 A3: interés masculino-femenino

Ella debe ser provocada
a invertir en esta interacción

Generar interés es sólo el comienzo del juego. De hecho, es un error muy común pensar que la atracción te consigue a la chica. Ella debe **invertir** en la interacción y luego debe establecerse *rapport*. La atracción es útil para provocar que invierta. Aparte de esto, la atracción es fugaz. Ella puede besarte esta noche, pero eso no significa que mañana vaya a contestar las llamadas. Debemos, ahora, trabajar para que, aprovechando la atracción inicial, ella nos dé DAV y tengamos la posibilidad de corresponderle con IDI.



Podría decirse que *la atracción es sólo una herramienta*. En A3, vas a usar el interés de ella, combinado con **alejamientos** y examen del objetivo para provocar que demuestre su propio valor. Cuando haga esto, en un intento por ganarte, recompénsala con IDI, luego provócala de nuevo a medida que se repite el proceso. De este modo, su recompensa va unida a su inversión. Cuando demuestra valor es recompensada y provocada, a la vez, a demostrar más valor.

Todo esto nos lleva al tema de la unión de pareja. Al tener sexo, el riesgo que corre la mujer es evolutivamente (y por lo tanto, también emocionalmente) mucho mayor. No es suficiente que sienta atracción por ti, también debe existir el vínculo de pareja. Ella debe tener cierta seguridad de que cuando esté embarazada de vuelta en la caverna, permanecerás a su lado para traerle los productos de tu caza. De otro modo, podrías embarazarla, seguir con tu próximo coqueteo y ella sería la más perjudicada.

Por supuesto, estamos hablando sólo de emociones. ¿Es realmente verdad que el vínculo de pareja "debe" estar presente? Obviamente no. Los ligues de una noche son cosa cotidiana. Entonces ¿cuál es el punto?

Para recordar:

Rapport es la capacidad de retener la atención de otra persona, de conectar con ella creando un vínculo comunicativo de carácter afectivo.

DAV: demostración de alto valor. Todo aquello que transmite alto valor de supervivencia y reproducción.

IDI: indicadores de interés. Señales, principalmente no verbales, de que una mujer siente atracción por ti. Pueden ser "pasivos" (aquello que no hace), "activos" (cosas que hace) e incluso "falsos".

El punto es que en ella aún existe este circuito emocional y aún es un factor en su comportamiento. En términos emocionales prefiere un hombre de valor alto, lo suficientemente alto como para que le compense el esfuerzo y la inversión de ganárselo. Y sus emociones desean ganarse a ese hombre. Quiere sentir que entre ellos existe un vínculo de pareja.

En otras palabras, ella quiere sentirse importante para él, no sólo como una mujer atractiva, sino como una mujer particular. Necesita sentir que no fue fácil, que ella tuvo que invertir y que existió algo de temor a la pérdida, pero que ahora él está "enamorándose" de ella. Los circuitos de emparejamiento curiosamente se han encendido en él.

Cuando logras inducir a una mujer a que se esfuerce por ganar tu cariño y puedes transmitir eficazmente que el resultado de ese esfuerzo en ti es un "creciente vínculo de pareja", has alcanzado el dominio de A3 y estás listo para avanzar hacia el confort y la confianza.

CONTROL DEL MARCO

El **marco** es el significado subyacente. Es el contexto, lo que se infiere, la suposición tácita en todo lo que dices.

Si alguien te pregunta: "¿Buena pesca hoy?", está implícito que has ido a pescar. No lo ha dicho, pero el que escucha supondrá que es verdad, tan sólo es parte del marco.

El marco proporciona significado al contenido. Por ejemplo, si alguien dice: "Sí, ese tipo acaba de salir", ¿qué significa esa afirmación? Dependiendo del contexto, podría significar que el tipo acaba de salir del trabajo, que logró ser absuelto en el palacio de justicia y fue puesto en libertad, o que resultó ganador en una votación; tres significados completamente diferentes entre sí. El marco determina cuál de esos significados aceptamos como correcto. **Quien controla el marco controla la comunicación misma.**

Por esta razón, cuando las personas interactúan, juegan constantemente **juegos de marco**. A través de pistas y sutilezas conductuales en lo que dice, la gente comunica sus suposiciones. Si esta transmisión se hace con suficiente coherencia los demás aceptan el marco como la realidad sin pensarlo dos veces.

Si tu marco es lo suficientemente sólido, puedes salir impune de cualquier situación. Este concepto apuntala todos los consejos que contiene este libro. Si tienes el marco apropiado y éste es lo suficientemente sólido puedes romper cualquier regla y literalmente cualquier cosa que hagas dará resultado. Tu abordaje puede ser incorrecto en la técnica y, aun así, ella responderá. Para un principiante, invitar a una copa a una chica es un mal movimiento, pero todos tienen una anécdota en la que alguien lo hizo y, aun así, consiguió a la chica. ¿Qué es lo acertado? ¿Invitarle a la copa o no hacerlo?

El terreno te dará las respuestas que buscas. Ve, pasa un tiempo en el terreno y escucha a tu intuición. Con el tiempo aprenderás a calibrar.

Es definitivo: una mujer te hará pruebas de coherencia. Si le resulta fácil imponer su marco sobre el tuyo, ésa es una seria demostración de escaso valor de tu parte. De hecho, es muy probable que esta DEV malogrará cualquier oportunidad de tener sexo con ella. ¿Cómo puede ella confiar en ti para enfrentar al gran mundo cruel en su nombre y de su prole si no puedes ni siquiera enfrentarte a ella? La seguridad que le inspira el hombre que tiene a su lado es un factor primordial en su estrategia inconsciente de selección sexual. ¿Qué pasa si, por naturaleza, no eres protector hacia tus seres queridos? Finge hasta que lo consigas. La práctica hace al maestro.

Cuidado: en el terreno, algunos hombres también jugarán juegos de marco contigo. Si un tipo puede usarte delante de tu *set*, él muestra una DAV y puede apoderarse de tu(s) chica(s). Prácticamente, siempre una mujer elige al hombre de valor más alto y marco más sólido, y lo hará sin demasiada consideración o lealtad hacia la conexión especial que previamente había empezado a disfrutar contigo. Esto puede ser así incluso si eres su novio. El único factor que contrarresta este fenómeno es su nivel de inversión en ti (psicológicamente, será mucho más difícil para ella saltar al próximo hombre si ya ha invertido mucho tiempo y esfuerzo en ti).

LA TEORÍA DE LOS AROS

Un juego de marco que la gente practica es el ver si logran hacerte pasar a través de sus **aros**. Por ejemplo, una chica podría tratar de conseguir que hagas algo como sostener su bolso o traerle una bebida. He aquí otros ejemplos:

- Te da un falso IDI para ver si empiezas a perseguirla.
- Hace un comentario para provocarte a que presumas delante de ella.
- Te dirige un IDE falso para ver si te preocupas y reaccionas.
- Te pregunta algo para inducirte a que te expliques o te disculpes con ella.

Todos los anteriores son ejemplos de aros que utilizan las mujeres para hacer valer su poder femenino. Hacer cosas por ella, perseguirla, presumir, reaccionar ante un IDE, disculparte con ella y darle explicaciones son IDI que ella puede medir y explotar.

Si pasas por sus aros, pueden ocurrir dos cosas. Uno, se sentirá realmente bien consigo misma —una parte de ella se sentirá tranquila en un nivel primitivo. Y dos, puede encontrarte menos atractivo. Sólo porque le guste algo, no significa que estés más cerca de tener sexo con ella.

Ten cuidado. Por un lado, no quieres ser el tonto al que usan. Por otro lado, tampoco quieres ser el robot social que siempre está jugando juegos de poder cuando debería estar relajándose y disfrutando confiadamente de su interacción con las mujeres. La gente no está siempre tratando de fastidiarte.

Cuando una mujer le tiende un aro, el típico frustrado está *ansioso* por pasar por él. Cree que esto demuestra cuánto le importa ella. Piensa que es algo romántico y que haciendo esto se ganará a la chica. Cualquier tipo que haga otra cosa, en su opinión es un imbécil. Pero no es necesario que pases por el aro. Puedes volverlo contra ella. O bien crear un nuevo aro especialmente para ella. O también puedes ignorarlo por completo (el silencio es a menudo la mejor respuesta).

Algunos ejemplos de aros:

Tiende un nuevo aro.
Ignora el comentario de ella.
Toma su aro.

Toda conversación implica un toma y daca. Si ella te tiende un aro, está bien pasar por él, siempre y cuando **primero hagas que ella salte a través de uno que tú le hayas puesto.**

Algo interesante es que **cuanto más obvio es que se trata de un aro, menos probable es que alguien salte a través de él.**

Por ejemplo, imagina que alguien te dice: "Oye, ¿puedes traerme un vaso de agua mientras estás de pie?". Eso es un aro bastante razonable y la mayoría de la gente no tendría problema alguno en satisfacer un pedido de ese tipo. Pero, si en cambio te dijera: "Oye, tonto, levántate, ve a la cocina y tráeme un poco de agua, como el imbécil que eres".

Claro que serían pocos los que pasarían por ese aro, que equivaldría a aceptar el marco de que uno es en realidad un imbécil. Entonces... lo que quieres es empezar poco a poco. Incita al objetivo a pasar por pequeños aros inocuos: "¿Podrías sostener mi vaso un segundo? Gracias". Con el tiempo, a medida que ella caiga en tu marco, esos aros pueden volverse mayores y más frecuentes. En la ciencia de la dinámica social, este proceso se conoce con el nombre de **impulso de sumisión.** Pronto estará frotándote la espalda, pero por ahora empieza poco a poco, haciéndola adivinar tu edad.

INVERSIÓN DE ROLES

En el capítulo anterior vimos cómo crear atracción a través del juego de roles. Un estupendo rol para interpretar (probablemente el mejor de todos) es el de alguien cuyo valor social es más alto que el del objetivo. De hecho, ésta debería ser tu realidad, ya que de otro modo ella te hallará menos atractivo.

Sutiles señales de conducta revelarán tus suposiciones. De manera que es importante que el marco que comuniques en esas suposiciones sea uno en el que ella te desea y te persigue mientras que tú eres quien tiene mayor valor, quien decide si quieres continuar con ella y estás estudiándola para asegurarte de que empiece a cualificarse. Si ella está tratando de incrustar DAV como púas en sus historias, anda detrás de ti.

Observa que ésta es exactamente la estrategia que usará una mujer si tú no controlas el marco. A través de pequeños comentarios, impondrá un marco en el que ella es el premio. No deseas quedarte dentro de ese marco. En cambio, quieres asir ese aro y usarlo tú de inmediato.

Por ejemplo, en los primeros minutos del ligue, cuando ya hay algo de *kino* (contacto físico) puedes decir: "Sabes, eres realmente buena en esto".

Seguramente, ella te preguntará: "¿Buena en qué?" o "¿Qué quieres decir exactamente?".

Tu respuesta puede ser: "Tus habilidades sociales acaban de comprarte tres minutos más de mi tiempo. Bien por ti". Luego sonríe y sigue hablando de inmediato.

Fíjate en las suposiciones tácitas: tú eres el premio, tú eres el que está siendo perseguido y tú eres quien decide si esto pasará al siguiente nivel (y a la siguiente fase). Si estás dispuesto a quedarte con cualquier chica que puedas conseguir, debes de ser un perdedor. Pero si eres exigente, debes de ser un ganador, y el circuito emocional de ella está diseñado para responder inmediatamente ante los ganadores. La atracción no es una elección.

Algunos ejemplos de frases para inversión de roles:

- "No creas que vas a conseguir algo sólo por invitarme a copa."
- "¡Vaya! ¿Siempre eres tan audaz?"
- "No quiero ir tan deprisa."
- "No quiero salir lastimado. Antes necesito mucha confianza."
- "Primero quiero llegar a conocerte mejor."
- "No hago eso en la primera cita."
- "Oye, no toques la mercancía. Esto no es gratis, ¿sabes?"
- "Yo seré quien juzgue eso."
- "Tú sólo me quieres por mi cuerpo."
- Tómale la mano y cuando te corresponda, retrocede y dile: "No tan rápido", o "¿Siempre vas tan rápido?"
- "...sí, si tienes suerte."
- "No estoy listo para una relación en este momento."
- "Me puse mis calzoncillos viejos esta noche para estar seguro de que no pasara nada."
- "Te juro que ustedes las mujeres no hacen más que pensar en una sola cosa."

- "¡Ay Dios mío! ¿Estás manoseándome?"
- "Eres una chica realmente agradable." [¡Éste es mortal!]
- "El tipo aquel parece perfecto para ti."
- "Ni siquiera te conozco."
- "Seamos sólo amigos."

Las líneas anteriores son ejemplos de lo que podría decir alguien con la actitud correcta. Memoriza algunas. Pruébalas en tu próximo *set*. Observa cómo las cosas cambian a tu favor. No son las líneas mismas las importantes, sino la solidez interna del marco que las acompaña. Cuando tienes un juego interno sólido, las frases correctas salen automáticamente de tu boca. Si tu juego interno es débil, aprende tácticas como las frases anteriores para ayudarte a crear la ilusión de que tú eres el premio. Pronto lo serás.

Observa también que cuando la acusas de ser audaz o de intentar llevarte a la cama esto no necesariamente es verdad. No lo es, de manera intencional estás malinterpretando la situación. Pero si tu marco es lo suficientemente sólido, ella será atrapada por él y responderá como si fuera verdad. Recuerda que está programada para responder a los hombres de valor alto.

UTILIZA ESTÁNDARES

He aquí lo que significa ser poco exigente con respecto a las mujeres:

- Tomaré lo que sea que pueda obtener (lo cual no es mucho).
- No hay nada especial o único en ti.
- Estar conmigo te hace sentir común y aburrida.

En cambio, demostrarle a una mujer que eres exigente comunica esto:

- En lo que se refiere a mujeres, tengo para elegir. Estoy acostumbrado a tener éxito con ustedes.
- Si me gustas es por algo más que por tu físico. Es porque eres una persona especial y única que está a la altura de mis grandes expectativas.
- Yo sólo voy a estar con una mujer de calidad y eso es lo que tú eres.

Recuerda, las mujeres tienen intuición para este tipo de cosas, y sentirán las consiguientes emociones. El hombre típico aborda a una mujer suponiendo que ella es selectiva y espera pasar la prueba. Piensa: *Dios, eres tan guapa. ¿Tienes novio? ¿Puedo invitarte a una copa?* Debido a esta actitud, algunas señales

sutiles en su comportamiento transmitirán un marco completamente inadecuado. El innato circuito de atracción de ella percibirá esto y perderá interés.

En cambio, sucede lo contrario si **eres exigente**. Algunas señales sutiles en tu comportamiento impondrán el marco de que eres un tipo selectivo y de alto valor. Ella verá esto y su interés aumentará. Se espera que alguien con potencial sea selectivo. He aquí algunos estándares que vale la pena considerar:

- Que sea atractiva y que se cuide.
- Que sea sociable y que tenga muchos amigos.
- Que tenga muchas ganas de vivir.
- Que tenga mucha energía y una perspectiva positiva.
- Que no sea una despistada.
- Que esté conectada con su propia sensualidad. Ya no es una niña.
- Que sea capaz de buscar su realización personal en vez de esperar obtener la aprobación de sus amigos.
- Que tenga clase y una buena educación.
- Que tenga espíritu de aventura y una gran imaginación.

EXPLORACIÓN

La idea es hacer que ella espere ser lo suficientemente buena para ti. Que espere aprobar. Después de todo, tú eres un tipo de alto valor. Seguro, sientes curiosidad acerca de ella, pero quieres saber más. ¿Es inteligente? ¿Tiene muchos amigos? ¿Tiene una buena relación con su familia? ¿Sabe bailar bien? (¡ya sabes lo que significa eso!) ¿Qué es lo más espontáneo que ha hecho últimamente? ¿Sabe cocinar?

- "En tu caso, ¿las apariencias engañan?"
- "¿Qué quieres hacer con tu vida?"
- "Hay muchas mujeres hermosas por aquí. Pero lo que es verdaderamente importante es la energía, la inteligencia, las pequeñas cosas que hacen única a una persona. ¿Qué cosas tienes tú que me harían querer llegar a conocerte mejor?"
- "Si apareciera un mago y pudieras ¡zas! convertirte en lo que quisieras... ¿qué elegirías ser? Y no me digas que una princesa."
- "Si tuvieras que elegir una cosa que hace que la vida valga la pena de ser vivida, ¿qué sería?..." [*Rutina de Style.*]
- "¿Quién eres tú?"
- "¿Te gustan los animales?"
- "¿Cuántos años tienes?" [*Ahora descalifícala*: "Por Dios, eres una niña".]

Preguntas para provocar la inversión

"¿Cuál es tu color favorito?"

"¿Qué te pareció la preparatoria?"

"¿Qué cenaste anoche?"

"¿Alguna vez has estado en la sala de urgencias de un hospital?"

"¿A qué edad te emborrachaste por primera vez?"

"¿Tú y tus hermanos guardaban secretos?"

"¿Alguna vez has pasado por una ruptura sentimental violenta?"

"¿Cuál es tu comida favorita"?

"¿Qué tipo de vacaciones prefieres?"

"¿Cuál es tu lugar favorito para visitar?"

- "Entonces, dime: ¿cuáles son tus tres mejores cualidades?"
- "¿Fuiste a la escuela? ¿Eres inteligente? ¿Tienes muchos amigos?"
- "¿Sabes cocinar? ¿Das buenos masajes en la espalda?"
- "¿Tienes espíritu aventurero?"
- "¿Eres una persona apasionada?"
- "Hay personas que creen tener una mente abierta y espíritu aventurero. Viven haciendo grandes planes... hablan de conocer gente nueva, empezar una dieta o hacer un viaje interesante. Pero no lo hacen. Se limitan a sentarse y a hacer las mismas cosas aburridas, una y otra vez. ¿Tú eres de ésas?"

No quieres que tu indagación sea explícita. Llévala a cabo con mucha sutileza y ella lo notará espontáneo, sin pensar que estás tratando de hacer que sienta que la estás observando. En algún lugar de su mente se encenderá un interruptor de atracción y pensará: *Este tipo está explorando para decidir si quiere invertir más.*

Acepta, como algo natural, que el hombre que ella está buscando ha de ser selectivo. Ésa es una conducta que ella ha estado esperando y es, por lo tanto, una poderosa DAV que se encarga de sentar el marco correcto, es la señal que ha estado aguardando y la induce a invertir.

Entonces, ¿cómo puedes transmitirle, en una rutina memorizada, que está siendo examinada? Hazle preguntas evaluadoras, dale IDI e IDE en los momentos adecuados y transmítele estándares reales acerca de las personas con las que pasas tu tiempo. Lo que le digas debe ser verdad para que ella perciba que hay coherencia. Además, debes tener preparadas algunas historias específicas que te ayuden a transmitir que tienes estándares.

INTERMITENCIA

Los entrenadores de animales saben que las recompensas intermitentes son mucho más efectivas que las que se dan en forma estable. Asimismo, los IDI dados al objetivo como recompensa no deberían ser predecibles. Se debe introducir la incertidumbre en esta ecuación, para hacer la experiencia más apasionante, de manera que ella pueda experimentar una gama de emociones más amplia: esperanza, duda, sorpresa, anhelo, temor a la pérdida y otras formas de drama.

La idea de que la recompensamos con IDI es sólo la interpretación más simple. En realidad, recompensamos su inversión con una mezcla intermitente e impredecible de IDI e IDE. Esta dinámica de calor y frialdad, de tira y afloja, es muy estimulante emocionalmente. Cuando se la recompensa de este modo, es más probable que ella te persiga y que cumpla con las **pruebas de sumisión.**

KINOESCALADA

Kino es la abreviatura de la palabra inglesa ***kinesthetic***, que se traduce como **cinestético-kinésico**, término relacionado con el sentido del tacto. Cuando los artistas venusianos hablan de ***kino*** se refieren a cualquier clase de contacto físico.

Un principio importante del juego es que **no hay nada que sea "algo del otro mundo".** El típico bobo sale con una chica y espera conseguir el beso al final de la cita. Quiere mostrarle lo respetuoso que es. A medida que transcurre la noche, se acerca cada vez más a ese embarazoso momento en el que tendrá que **hacer el gran movimiento** e ir por el beso. Esto hace que vea ese beso como "**algo del otro mundo**".

Si el momento de tu primer beso con una chica es raro y embarazoso, quizá será el último. Las mujeres no perdonan este tipo de cosas. Tienen una fantasía acerca de conocer al hombre indicado, sobre lo perfecto que será ese momento, sobre cómo todo sucederá tan naturalmente y sobre cómo se sentirá tan bien. Y la verdad es que, en el mundo real, sucede exactamente así con quienes tienen juego (léase práctica).

Cuando las cosas van por el camino correcto, nunca existe un "gran momento" en el que vas por el beso y "lo haces realidad". **En cambio, desde las primeras fases del juego hay un fluir natural de kino o contacto físico que nos guía hasta llegar a tener sexo.** Éste debería ser un proceso sin fisuras: una serie de pequeños movimientos, ejecutados con naturalidad, ninguno de los cuales sobresale jamás de un modo notable. Ella lo siente tan sólo como una conexión natural.

Entonces, el contacto físico comienza en las primeras fases del juego y escala desde allí.

Imagina dos medusas flotando una cerca de la otra. Al principio, hay apenas un roce entre algunos de sus tentáculos. Sus patas se rizan y se tocan, alejándose y tocándose de nuevo. Más tentáculos se unen espontáneamente a la danza. Cada vez son más los que se rozan mientras que algunos comienzan a jalarse con fuerza. Hay una energía entre las dos medusas, una poderosa química que se crea a medida que se entrelazan y se atraen una más cerca de la otra. Tu objetivo y tú son como medusas.

No hay un momento particular en el que alguien hace un movimiento. En cambio, es esta danza sutil, plausiblemente accidental aunque constantemente *in crescendo*, en la que hay cerca de una docena de movimientos específicos, algunos de los cuales se repiten de manera que, en un típico ligue, a menudo se distinguen unas treinta o más instancias específicas de escala, que van desde el abordaje hasta la satisfacción sexual mutua.

La insinuación, las pequeñas indirectas y los roces sirven al principio para hacer que todo parezca un juego al tiempo que se crea negación plausible. ¿Los roces inducen las sensaciones o al revés? Todo esto es parte de una bola

de nieve, como un sistema autopropulsado que se alimenta de sí mismo y chispea como un fuego que crece hasta que se hace más que evidente que está encendido entre tu amiga y tú.

Lo importante es el ritmo específico de la *kinoescalada*, no los roces físicos. Los últimos no son tan sólo metros que ganar en un campo de futbol para aproximarse a la portería. En cambio, cada uno de ellos es una táctica a incorporar con otras diferentes herramientas y tácticas para crear una cierta química entre tú y tu objetivo. Debería haber expectativa y tensión en el aire.

Ventanas en la escalada. A medida que envuelves a una chica en tu juego (mientras demuestras valor y ausencia de necesidad, estimulas las emociones, asumes el control del marco, haces una conexión, etcétera) se abrirá, periódicamente, una ventana de oportunidad para que escales. Si no ves el indicio y se cierra la ventana, demuestras escaso valor. Pronto ella se impacientará. Si pierdes varias oportunidades que se abren, ella podría decidir que eres demasiado cobarde para hacer un movimiento o que eres incompetente para llevarlo a cabo. No quieres que parezca que careces de inteligencia social y que, por lo tanto, eres incapaz de guiarla en el baile. Cualquiera de éstos son DEV.

Si ella esta de pie allí hablando contigo, simplemente continúa escalando. Siempre supón que continúa. Ésta es también la mejor manera de mejorar tu calibración. Una vez que tu calibración dinámica sea precisa, todas tus escaladas se desarrollarán con facilidad, lo cual es una meta a largo plazo que se persigue con la creación de tu conjunto de habilidades.

Algunas formas de contacto físico o *kino* incluyen:

- Ir del brazo.
- Tocarle la mano.
- Abrazarse.
- Abrazarla "desde atrás".
- Besarla en los labios.
- Besarla en el cuello o mordisqueárselo.
- Apoyarle la mano en la rodilla.
- Que se siente en tu regazo.
- Rodearle la cintura con el brazo.
- Tocarle la cara.
- Olerle o jalarle el cabello.
- Tocarle el trasero.

Tocamientos divertidos. Al tocar la mano de una chica no estás tratando de sentar un marco en el que ustedes dos están explícitamente tomándose de la mano como una pareja de adolescentes marcando su territorio. En cambio, podrías leerle la mano, o hacer con ella una lucha de pulgares, o tomarle la mano

para hacerla girar en un bailecito juguetón. Lo importante es que, a medida que se acostumbre al contacto de tus manos, este sencillo acto le parecerá normal y natural. No deberías dar la impresión de que estás intentando llegar a algún lado con ella, como generalmente sucede cuando algún tipo quiere tomarle la mano o rodearla con el brazo. En cambio, si generas confort con tu contacto, la situación es divertida y ella siente que está bien. Sólo debes tener cuidado y no permitir que el roce dure demasiado y que se vuelva incómodo para ella.

No te disculpes ni des excusas. No seas indeciso ni cobarde a la hora de tocarla, hazlo de un modo natural y seguro. El tocar (a chicos y chicas) es una de las maneras con las que al macho alfa le gusta demostrar su dominio.

Siempre guía, paso a paso. Recuerda el principio de que es más fácil condicionar a la gente a pasar por aros más pequeños e inocuos. Sin darse cuenta, quedan dentro de tu marco a medida que tus aros se hacen más grandes y más explícitos con el tiempo. Por esta razón, cuando haces la maniobra de hacerla girar, no le digas: "Bien, voy a hacerte girar alrededor en un círculo, déjame ver tu mano". Éste es un aro demasiado grande. A menos que hayas demostrado valor muy alto, tal vez las chicas te darán problemas para pasar por este aro que obliga a sus egos a involucrarse. Dile, en cambio: "Haz esto" mientras alargas la mano y luego, cuando ella imite tu gesto, le tomas la mano. Luego, dile: "Ahora haz un pequeño giro", mientras la haces girar a tu alrededor. Observa cómo cada paso le resulta fácil de seguir si lo haces poco a poco. Guíala de este modo a lo largo de toda la interacción

Un paso adelante, dos hacia atrás. Mientras escalas, da un paso adelante, hablando metafóricamente. Al menor signo de duda o desafío, da dos pasos hacia atrás. Luego da de nuevo un paso hacia delante. Por ejemplo, si al tomarle la mano percibes que ella tiene alguna duda, se la sueltas inmediatamente. Más tarde, cuando le tomes otra vez la mano, estará más dispuesta a dejarte hacerlo. El principio es que "los dos pasos hacia atrás" crean **más incomodidad** que "un paso hacia delante". Entonces, se hace más probable que el objetivo acceda a los futuros pasos hacia delante.

Tú creas la tensión y tú mismo la aflojas. "Querida, tenemos que ir más despacio..." Algunas personas piensan que el rol del hombre es escalar y el de la mujer resistirse. En cambio, debes pensar que el rol del hombre es hacer ambas cosas. Si estás constantemente tratando de obtener más *kino* como si se tratara de ganar metros en un campo de futbol, demuestras demasiado interés y la privas de la energía del tira y afloja y del calor-frialdad que le resultan tan apasionantes. Cuando atraes hacia ti a una chica, la tensión se percibe en el aire. En algún punto, si ella se siente demasiado incómoda se alejará de ti. Esto

no es lo que tú quieres, no deseas condicionarla a alejarse de ti. Deseas, en cambio, condicionarla a perseguirte.

Entonces, una vez que se ha creado la tensión es el momento de alejar a la chica. Este alejamiento puede ser físico ("Suéltame, vaya con la niña") o emocional, como usar un falso descalificador o algún otro IDE. Podrías sentar el marco de que tú eres el premio y **esta noche no vas a dejarla llegar a nada contigo porque mañana tienes que trabajar.**

El alejarla de ti fortalece la atracción. Ahora te responderá más juguetonamente. Esto también genera confort. Ella no siente que estás tratando de obtener algo si la estás alejando de modo constante. Esto le permite **sentirse segura** mientras se divierte contigo. Ella puede permitir que la estimulación emocional escale, en vez de frenarla en defensa propia. Y el que la hayas alejado hace mucho más estimulante el momento en que la atraes hacia ti.

Por esta razón, después de la lucha de pulgares o de la lectura de la mano, suelta bruscamente su mano y no se la agarres más. Desarrolla una rutina de *kino* en la cual la abraces por algunos segundos durante un juego de roles y luego la alejes de ti. Mezcla señales... acércate a ella diciendo que lo de ustedes nunca funcionaría, pero al mismo tiempo acaríciale la mejilla con el dedo. Luego aléjate. Usa el balanceo corporal en combinación con IDI, IDE, falsos descalificadores, juego de roles, relatos, etcétera.

Kino eco. El ***kino eco*** es una expresión de creciente atracción entre dos personas. Por ejemplo, si tomas del hombro a una chica y la empujas y ella hace lo mismo contigo, están en presencia de un *kino eco*. Pronto la gente les dirá: "Váyanse a un hotel". Éste es tanto un indicador como un generador de atracción. Por lo común esta clase de cosas comienza con una pequeña batalla verbal. Es muy fácil tocar a una chica y ver si ella te devuelve el mismo tipo de roce o toque. El *kino eco* es similar al eco de IDI.

A veces el *kino eco* es más divertido cuando lo ocultan deliberadamente del grupo de ella. Esto muestra discreción, crea una sensación de complicidad y agrega emoción.

ALEJAMIENTOS

Practica la habilidad de coordinar el darle la espalda y otros IDE para que coincidan con los momentos en que se agudiza la atracción. Justo en el momento en que ella se siente más estimulada emocionalmente o que más necesita una validación, aléjate ligeramente, haciendo que ella se incline un poco más hacia ti. "Espera, ¿qué estabas diciendo sobre aquel perrito?" Hace falta práctica para dominar la coordinación. Recuerda que la atracción es sólo una herramienta que se usa como cebo.

Cuando te atraiga hacia ella, recompénsala intermitentemente con IDI. ¿No es interesante que el mejor momento para retirarse sea justo después de una DAV, cuando el objetivo acaba de experimentar un incentivo en su atracción hacia ti? Ése es el momento en que es más probable que te persiga para recuperarte. De modo similar, lo mejor es dar un IDE justo antes de la *kinoescalada*, ya que hace más probable que ella acepte esta última. Por ejemplo, si le das la espalda justo antes de besarla, es más probable que ella acepte el beso. Se debe experimentar sobre el terreno con este tipo de cosas para poder calibrarlas de modo adecuado. A propósito, este aspecto de la retirada de la fase A3 corresponde a la tercera ley del *Tao* de Steve: **sé breve.**

Éste es un momento útil para usar la *negas* de francotirador, como "lagañas", "me escupiste" o "aquí tienes una servilleta". Recuerda, a ti no te culpan por la lagaña, lo culpan a Dios. Tú no estás tratando de avergonzarla, simplemente sucedió. Es en este momento cuando ella quiere ganar de nuevo tu respeto y volver a sentirse bien, así que cuando haces tu movimiento, no se comportará como una engreída ni se alejará. Lo aceptará porque se sintió avergonzada y se tranquilizó. Por supuesto, no la recompenses por ser una tonta, porque eso sería incoherente. Después, aumenta su vergüenza actuando con indiferencia por un rato, luego actúa de nuevo de tipo bueno y dile: "No te avergüences por ser humana". Luego abandona la conversación por un momento. En ese estado de ánimo, ella es extremadamente susceptible a la escalada.

SUMISIÓN

Un concepto central del Método Mystery es **la prueba de sumisión.** Pídele a tu objetivo que haga algo por ti, ya sea sostener tu vaso, tomarte del brazo, rascarte la espalda, besarte o que extienda las piernas.

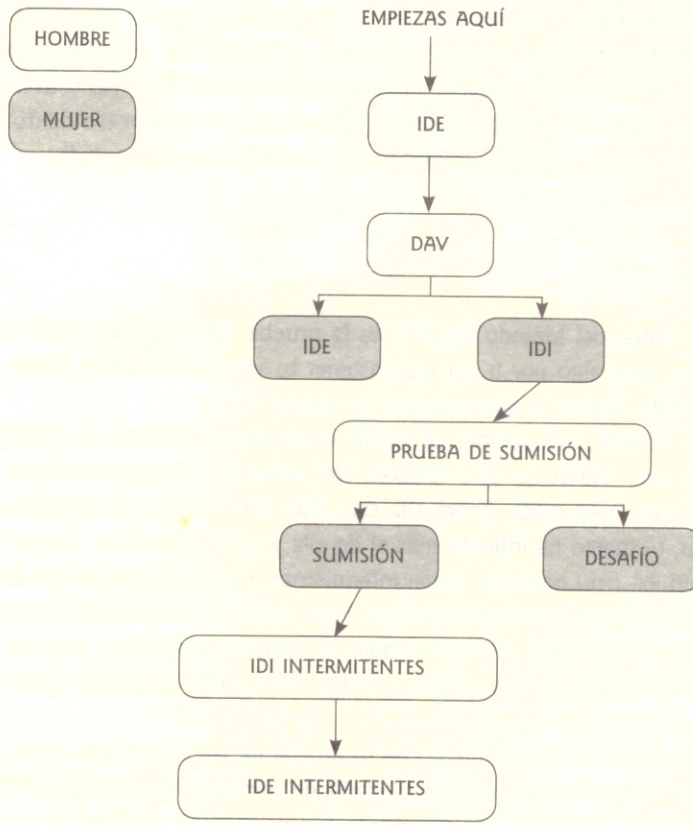
Si ella accede a tu pedido, se logran varias cosas. Primero, de modo similar al *kino eco*, ésta es un IDI y también crea atracción. En segundo lugar, has progresado en la escalada: ahora ella está más cómoda con tu contacto. En tercer lugar, tu marco ha influido más al de ella y lo ha absorbido. Recompénsala con un IDI, pero hazlo de forma intermitente. Podrías hacer un test de sumisión con sus manos y luego soltárselas. Pero luego, su próxima prueba de sumisión podría ser recompensada haciéndole un cumplido, tocándola otra vez, o volteándote hacia ella con una sonrisa, etcétera. Esto puede ir seguido de otro IDE para crear más tensión sexual.

Si ella desafía el cumplimiento de tu prueba de sumisión, dale un IDE, seguida de una DAV y después una nueva prueba de sumisión. Por ejemplo, si le pides a una chica que se ponga de pie, puede que no lo haga. Rechazó tu aro. Esto no da una buena impresión; es una DEV para el grupo. No la culpes, quizá no se siente aún lo suficientemente atraída hacia ti o tal vez el aro era demasiado

grande y era demasiado pronto. Tan sólo no dejes que te afecte, haz otra DAV e intenta otra prueba de sumisión más sencilla de cumplir: "Muéstrame tu mano" (lo cual puede ir siempre seguido de tomarle la mano y decirle: "Muy bien, ahora ponte de pie por un segundo...").

Hay cientos de pruebas de sumisión. Dile a una chica que se siente más cerca de ti. Bésala. Hazle alguna pregunta. Tómala de la mano. Frótale el cuello. Pon su mano sobre tu miembro. Cada escalada, cada rebote o movimiento, cada roce, incluso el sexo mismo es una prueba de sumisión. Cuando te preguntes cómo van las cosas con tu actual objetivo, pregúntate: ¿dónde está ahora su nivel de sumisión?

Si estás listo para levantar la barrera sobre su umbral de sumisión, dirígele DAV y una nueva prueba de sumisión. Cuanto más valor tengas, más lejos te permitirá ella llegar con tus pruebas de sumisión. Si interpretas el papel de "la superestrella malinterpretada", la resistencia de ella a la escalada se irá por la borda.



Impulso de sumisión. En el MM existe un modelo básico según el cual la gente interactúa socialmente de cinco maneras:

1. DAV: demostración de alto valor.
2. DEV: demostración de escaso valor (otros hacen esto, no tú).
3. IDI: indicador de interés.
4. IDE: indicador de desinterés.
5. PS: prueba de sumisión. Casi todas las interacciones en algún momento exigen una prueba de sumisión. ¿Obtendrás sumisión o desafío?

Siguiendo la explicación de arriba, después de entrar en un grupo, la interacción se desarrollaría de esta manera: tú das un IDE (*nega*, etcétera) y una DAV, luego esperas las IDI femeninas. Si ella responde con IDI, hazle una prueba de sumisión (en cambio, si te da un IDE simplemente repite el proceso). Si cumple con tu prueba, recompénsala con IDI y luego hazle otra prueba de sumisión. A medida que este ciclo se repite se genera el **impulso de sumisión**.

Esto continúa hasta que llegas a tener sexo, lo cual sucede en algún punto cerca de 65 por ciento de sumisión (sí, hay niveles más profundos de sumisión que el sexo, pero este libro no se ocupa de ellos).

El confort no es sólo confianza y tiempo; también es sumisión.

Si le pides a un amigo que haga algo por ti, la probabilidad de que acceda a tu petición es mucho más alta que si se lo pidieras a un extraño. Si caminas hasta tu novia y la besas no sólo te lo permitirá sino que te atraerá hacia sí y te besará con más intensidad. ¿Por qué? Porque tienes un alto nivel de sumisión. Sin embargo, casi no tienes oportunidad de caminar hasta un extraño y hacer las mismas cosas.

¿Por qué hablamos de un impulso de sumisión? Toda sumisión se construye sobre sí misma. Alguien que obedece continuará obedeciendo. Alguien que desafía las peticiones, continuará con los desafíos y se ofenderá e interpretará como un ataque cualquier intento de forzarlo a cumplir. Pero una vez que hemos alcanzado el umbral de sumisión, hace falta muy poco esfuerzo para mantener activo el impulso de sumisión.

Impulso de sumisión negativo. En general, las mujeres 10 no querrán hablar contigo de inmediato. Mostrarán un nivel de sumisión bajo ante tu *abridor*. Entonces, para lograr sumisión, dirígeles IDE, DAV para ver si te hacen caso.

Esto puede no ser necesario si ya tienes sumisión. Por ejemplo, ¿qué sucede cuando abres un *set* de 7 y de inmediato las chicas se interesan por ti y tú les diriges *negas* por puro dogmatismo? En un instante, la interacción se vuelve agria.

¿Por qué? Porque has establecido un **impulso de sumisión negativo.** Las castigaste por comportarse bien. El mismo fenómeno sucede cuando recompensas

la mala conducta (o no la penalizas). De cualquiera de las dos formas, el impulso de sumisión negativo se crea y luego funciona para tu propio detrimento.

El umbral de sumisión. Al escoger alinearnos con la gente, accedemos a sus pedidos hasta cierto umbral. Cuanto más valor representas para una mujer, más va a desear alinearse contigo. Por lo tanto, más libertad de acción tienes en la escalada. Si usa IDE para penalizar el desafío, IDI para recompensar la sumisión, un artista venusiano puede, rápidamente, llevar a una mujer al umbral de sumisión. El **umbral de sumisión** es el punto de la interacción en el que ella advierte que ¡se divierte más si accede a tus peticiones! Una vez que esto sucede, has logrado controlar el marco y ella se dejará guiar por ti. Esto debería ocurrir en A2 o A3. **Si aún te desafía en C1, entonces es que, después de todo, no están aún en C1.**

No temas sobreestimar tu valor. Si pierdes el tiempo intentando construir un valor que ya tienes, cuando en cambio deberías estar probando la sumisión de ella, podrías autoexpulsarte del *set* al crear una sumisión negativa.

Un artista venusiano solía tener un problema con las chicas del sur de Estados Unidos porque eran tan agradables que él pensaba que no despertaba atracción en ellas. Entonces, abusaba de las *negas* al punto de volverse odioso. Más tarde se dio cuenta de que aquellos *sets* ya estaban abiertos y que lo único que él estaba haciendo era generar resistencia a sus propias pruebas de sumisión al penalizarlas sin razón, cuando tendría que haber estado progresando en la escalada.

Toma y daca. La sumisión mutua ocurre en C1. En A2, si a ella se le cae algún objeto simplemente te ríes de ella. Todavía no le muestras sumisión en absoluto. Sin embargo, en la fase del confort, si deja caer algo lo recoges por ella. Es en ese momento cuando le estás dando una muestra de sumisión. Esto le resulta atractivo ya que ella quiere alguien que la cuide. Sólo que no lo quiere hasta haber llegado al juego intermedio.

Una vez logrado el confort, tanto el artista venusiano como su objetivo deberían dar muestras de sumisión durante el camino a la seducción mutua. Hacer que una chica te quite la ropa es mejor que quitársela tú a ella. Si consigues que una chica vaya a visitarte, lleve una vela y la encienda para ti en tu habitación, van a pasar cosas, la sumisión lo muestra con claridad.

También es importante notar que la coherencia con la que tú le presentes la prueba de sumisión afectará directamente a la voluntad de sumisión de tu objetivo. Si por algún motivo, ella percibe que no puedes respaldar la prueba de sumisión que estás presentándole, te la negará. No busques su aprobación ni siquiera busques que "no le moleste". Simplemente sé quien manda.

¿Qué otras formas de ganar sumisión existen?

- Hacer que invierta: que te alcance tu vaso, que gaste algo de dinero en ti, etcétera.
- Hacer que entre a algún sitio o que salga contigo de donde estén.
- "Amarrarla": cuanto más tiempo una chica use algo que te pertenece, mayor sumisión has conseguido. Si se lo quita, te está desafiando.
- Usar a tu favor la presión social: haz que alguien de su grupo de amigos le diga que sea buena contigo o que te presente con alguno de tus logros y, de inmediato, ganarás mucha más sumisión de parte de ella.

La gente, en general, es sumisa si esto implica más diversión o ganar algún beneficio. Somos egoístas por naturaleza. También se puede lograr sumisión a través de amenazas. Un hombre con un arma consigue más sumisión que uno con una manguera.

Sobra decir que el artista venusiano nunca usará un arma para obtener sumisión. Pero existen otras formas de penalizar una actitud desafiante. Por ejemplo:

Creando hielo cada vez que ella se muestre desafiante: cualquier IDE servirá para este propósito. Al crear hielo, es mucho mejor si parece que se trata de una **genuina pérdida de atención** de tu parte, no es deseable que ella crea que estás castigándola deliberadamente (véase el capítulo 7 para más sobre este tema).

Puedes marcharte en mitad de su muestra de desafío y empezar a darle celos en un grupo contiguo, luego esperas a que ella vaya hacia ti o tan sólo regresas hacia donde estaba ella tras demostrar lo divertido que puedes ser (véase el capítulo 7 para más información sobre cómo crear hielo y dar celos).

Al principio de A2, puedes quitar toda la atención de ella y usar el desinterés activo, luego presentarle nuevamente una prueba de sumisión y darle IDI por su sumisión.

Resistencia simbólica. En los niveles superiores de la escalada, como es el besar, tus manos tendrán mucha más libertad para moverse por el cuerpo de ella (esto también es una especie de prueba de sumisión). Las chicas están programadas para oponer una **resistencia simbólica** a la escalada física; esto es una respuesta emocional para evitar sentirse como unas zorras. Ella quiere que las cosas sucedan, pero desea sentir que está haciendo lo correcto y no quiere que sea **culpa de ella**. Por ejemplo, si pones tu mano sobre su pierna y la dejas ahí, puede que ella la quite. No es deseable que esto suceda, ya que estarías provocando que su **defensa antizorra** la condicione a alejarte de ella.

Pero si, en cambio, uno de tus dedos sube por su muslo como parte de una rutina y luego interrumpes el roce, lo tuyo es impecable. Ella puede hasta sentir una ligera desilusión al dejar de sentir tu contacto. Ahora está condicionada para sentirse descontenta cuando dejes de tocarla.

Además, está más acostumbrada a tu contacto y a aceptarlo. Esto funciona así debido al **principio de coherencia**. No puso objeción porque ya no estabas tocándola. Pero, al no oponerse, una parte de ella ha aceptado tácitamente que no se trataba de algo objetable. En el futuro, es más probable que ella sea coherente con la conducta y el marco a los que ya se ha acostumbrado al interactuar contigo. Después de todo, no es ninguna hipócrita.

Toque con movimiento. Otro aspecto interesante de ese ejemplo es el tipo de **movimientos** que implica. Por alguna razón, mover tu mano por su muslo es menos objetable que apoyarla allí sin moverla.

De modo similar, si quieres tocarle las boobies será mucho más fácil ganar sumisión si en vez de simplemente agarrar una de ellos, deslizas tu mano sobre ella como parte de un movimiento de caricias sobre una zona más amplia de su cuerpo, haciendo que tu mano termine su recorrido en otra parte, como por ejemplo en su cintura. Ésta es sólo una manera de que la escalada se desarrolle con más facilidad, algo que ella apreciará. Hazla sentirse bien.

Calificadores. Periódicamente, llega el momento de hacerle saber a una chica que está puntuando para ti. Ella tiene que sentir que está ganándote o de lo contrario se desanimará. Estas líneas son sólo ejemplos. Podrías calificarla incluso con tu lenguaje corporal. Prueba darle un IDI. Gira para mirarla de frente cuando dice algo que tú puedes malinterpretar como algo *cool* y merecedor de un IDI.

Por lo general, es útil hacer que a un IDI siga un IDE. Observa que cada uno de los siguientes calificadores tiene un descalificador opcional.

- "Eres tan adorable... que me dan escalofríos."
- "Sabes, puedes ser muy interesante, a veces."
- "¡Eres increíble! Es una broma."
- "Es raro... me siento tan bien cuando estoy contigo." [Falso descalificador.] "Qué lástima que no seas mi tipo."
- "Eres bonita...y *mala*."
- "Por Dios, ¿eres bailarina? Eso es increíble. Ahora no puedo ni siquiera hablar."

Afirmación de interés (ADI). Un indicador de interés es, generalmente, una señal sutil de alguna clase, mientras que una **afirmación de interés** (ADI) es una afirmación verbal explícita que hace evidente tu creciente interés en una chica. Por ejemplo, invitarla a una copa y decirle:

- "Cuando nos conocimos me pareciste sólo otra rubia más, pero ahora que he llegado a conocerte mejor, en realidad me siento nervioso cuando estoy cerca de ti."

- "Ay, Dios mío, no puedo creer esto. ¿Puedes creer que nos conocimos en un bar?"
- "Vamos a sentarnos allí, ¿te gustaría acompañarnos?"
- "¿Sabes qué? En realidad eres una chica interesante. Despiertas mi curiosidad."
- "Tengo que pasar más tiempo contigo alguna otra vez. ¿Sabes cocinar?"

Una ADI oportuna puede hacer milagros.

Los cumplidos

- Nada de estupideces del estilo "Qué guapa eres", "Eres la mujer de mis sueños" o frases similares. En otras palabras, que tus cumplidos partan desde un marco de exploración, no desde un marco de ruego.
- Hazle un cumplido sobre su estilo, su energía, su porte o sobre algo único en la ropa que eligió usar. No seas ese tipo que está constantemente alabando a una chica por el collar que lleva. Aprende a notar cosas.
- Intenta hacerle un cumplido seguido de una pregunta-diagnóstico.
- Trata de usar la crítica constructiva después del cumplido. Ésta es una poderosa manera de dirigir negas y demostrar valor.
- NO MENCIONES SU ASPECTO FÍSICO.

Intenta que tus cumplidos la lleven a comportarse como tú deseas y a desempeñar el rol que te sea útil. He aquí un ejemplo: "Pareces estar muy conectada con tus emociones. Parece que de verdad le haces caso a tu intuición femenina". O, si ella está siendo grosera (o si quieres malinterpretar que fue grosera) dile: "Tienes demasiada clase para comportarte así".

Simplemente dile cómo la ves y se convertirá en esa persona para ti, pero sólo si está de acuerdo con tu apreciación y la considera halagadora. Estás creando un personaje que ella interpretará porque le gusta cómo la hace sentir. He aquí algunos ejemplos de cumplidos:

- "Pareces alguien que realmente sabe lo que quiere. Eso es algo que admiro."
- "En verdad te importan tus amigos. Apuesto a que serás realmente una buena madre."
- "Tienes buena energía."
- "Noto que eres líder en tu grupo de amigos. ¿Por qué?"
- "Tu conversación es muy interesante".

- "Eres una chica con mucha clase. ¿Qué estás haciendo en un sitio como éste?"
- "Vaya, pareces tan segura con tus amigos, como si fueras algo así como la líder del grupo. Me encanta tu energía... ¿Tienes una buena relación con tu familia?". [*Pasando a la rutina siguiente.*]
- "Tienes una personalidad tan expresiva... Eso es muy valioso en la industria del entretenimiento. Hay un millón de mujeres que son hermosas, pero ¿cuántas crees que tienen una personalidad extrovertida como la tuya? Te lo repito, ésa es una cualidad muy atractiva y un capital muy valioso."

Cebar el anzuelo-enganchar-sacar del agua-soltar. La metáfora **"cebar el anzuelo-enganchar-sacar del agua-soltar"** referida a la pesca, como inversión, resurge constantemente en el estudio del juego. Un modo de aplicarla es en A3. Deseas darle IDI a tu objetivo, pero no quieres parecer demasiado fácil (de lo contrario no apreciará el potencial vínculo de pareja contigo y en cambio disfrutará tus IDI como una validación de su poder sexual, pero perderá algo de su atracción hacia ti).

La idea es hacer que la mujer te demuestre a ti un valor más alto. **Cebar el anzuelo** para que te cuente cosas interesantes sobre ella (no uses "¿A qué te dedicas?") de manera que cuando te responda **(cuando la enganches)** puedas dirigirle IDI **(sacarla del agua)** sólo para dejarla caer nuevamente (soltarla, liberándola de la presión de que intenten ligar con ella). Este proceso se repite varias veces.

He aquí un ejemplo para que uses sobre el terreno de inmediato:

Tú: [*Cebas el anzuelo.*] "¿De qué nacionalidad eres?"
Ella: [*Se engancha.*] "Francesa."
Tú: [*La sacas del agua.*] "¿En serio? ¡No puede ser! La chica por la que perdí la cabeza en la preparatoria era francesa! [*La sueltas.*] Ahora ya no puedo ni hablar contigo."

Cada vez que ella te dé una demostración de alto valor indícale que te interesa. De este modo ella creerá tus IDI y cuando le dirijas una ADI sentirá que realmente la merece. Esto permite que tu atracción hacia ella aumente legítimamente a lo largo de varios minutos en vez de sólo darle DAV porque ella te las dio primero.

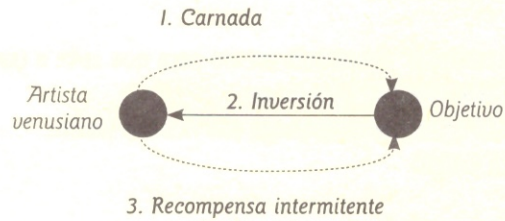
Un aspecto importante del Método Mystery es restructurar las rutinas para que sean coherentes con **tu identidad particular**. Con esto en mente, tómate el tiempo para escribir algunas rutinas personalizadas. Te lo repito, hazlas coherentes con tu identidad. No necesitas ser un mago para aplicar el Método Mystery, pero sí necesitas una identidad fuerte.

He aquí un ejemplo con mi propia identidad:

Mystery: "Si pudieras ser cualquier cosa que desearas, sin posibilidad de fracasar, ¿qué querrías ser? Y no digas una princesa."

Chica: "Eh, actriz."

Mystery: "¿De verdad? Cuando yo era pequeño quería ser mago cuando creciera. ¿Y sabes qué soy ahora? ¡Pues mago! Entonces tú quieres ser actriz. Yo soy la prueba viviente de que nuestros sueños pueden hacerse realidad. Me gustaría que fueras actriz. ¡Me encanta la idea! Ahora necesitamos encontrar el modo de hacerlo realidad. Apuesto a que serías una actriz increíble. Pero ¿y si la gente te presta más atención que a mí? Ahora no puedo ni siquiera pasar el tiempo contigo."



La metáfora **"cebar el anzuelo-enganchar-sacar del agua-soltar"** encaja perfectamente con el proceso A3 descrito en este capítulo, ya sea aplicado a la exploración del objetivo, los aros, la *kinoescalada* o las pruebas de sumisión.

He aquí algunos ejemplos:

Ceba el anzuelo: Desafíala.
Engánchala: Ella te da DAV.
Sácala del agua: Dale una ADI.
Suéltala: Falso descalificador.

Ceba el anzuelo: Hazle una prueba de sumisión.
Engánchala: No la pasa; su actitud es desafiante.
Suéltala: Dale un IDE.

Ceba el anzuelo: Dale una DAV.
Engánchala: Ella te da IDI.
Sácala del agua: *Kinoescalada.*
Suéltala: Suéltale la mano.

Ceba el anzuelo: Hazle una prueba de sumisión.
Engánchala: La pasa; accede a tus pedidos.

Sácala del agua: *Kinoescalada.*
Suéltala: Aléjala de ti.

Ceba el anzuelo: Hazle una pregunta-diagnóstico.
Engánchala: Se califica ante ti.
Sácala del agua: Dale un IDI.
Suéltala: Falsa limitación de tiempo

Ceba el anzuelo: DAV, seguida de alejamiento.
Engánchala: Ella te persigue; por ejemplo, encuentra rápidamente un modo de prolongar la conversación.
Sácala del agua: Dale un calificador.
Suéltala: Dale un IDE.

Ceba el anzuelo: Preséntale un aro para que salte a través de él.
Engánchala: Ella pasa por tu aro.
Sácala del agua: Recompénsala por haberlo hecho.
Suéltala: Cállate.

Ceba el anzuelo: Hazle una prueba de sumisión.
Engánchala: Ella accede a tus pedidos.
Sácala del agua: Hazle cumplidos.
Suéltala: *Nega* burlona.

El cebo puede ser un desafío, una pregunta-diagnóstico, una prueba de sumisión, un alejamiento, un aro, etcétera. Éstos son sólo ejemplos. La verdad es que el cebo puede ser cualquier cosa. Puede ser una señal sutil en tu lenguaje corporal. Puede ser una alusión a un tentador rebote, dándole a ella la oportunidad de mostrar interés en irse contigo. Encuentra lo que da resultado en tu caso a través de la experimentación y de las pruebas sobre el terreno.

Tú: "¿Cuántos años tienes?"
Ella: "Veintitrés, ¿y tú?" [*¡Engánchala!*].
Tú: [*Ignorando su pregunta.*] "Alarga la mano."
Ella: [*Ella accede a tu pedido. Hazla girar.*]
Tú: "¡Lo haces con mucha gracia! Apuesto a que fuiste una *freak* del ballet."

Tú: [*Alarga las manos, esperando las de ella.*]
Ella: [*Accede a tu pedido y te da las manos. ¡Engánchala!*]
Tú: [*Mientras hablas de material sin relación, haz la prueba de* kino.]
Ella: [*Le aprietas la mano y te corresponde.*]

Tú: [*Continúa hablando y suelta sus manos, alejándolas de ti.*]

Tú: "¿Qué quieres hacer con tu vida?"

Ella: "Quiero ser profesora... Estoy estudiando pedagogía en la escuela XYZ." [*¡Engánchala!*]

Tú: "Vaya, qué buena escuela. Es extraño, pensé que eras como estas otras chicas, no te di suficiente crédito. Apuesto a que serías realmente buena trabajando con niños; tal vez algún día seas una madre estupenda. Qué lástima que no seas en absoluto mi tipo. Eres una tipa interesante; deberíamos encontrar alguien para ti esta noche."

Tú: [*Terminando una DAV.*]

Ella: "Y ¿cómo te llamas?" [*IDI.*]

Tú: [*Ignorando su pregunta.*] "¿Eres una persona intuitiva?"

Ella: "¡Sí, mucho!" [*¡Engánchala!*]

Tú: "Déjame ver tu mano."

Ella: [*Ella accede a tu pedido.*]

Tú: [*Deslizando tu dedo hacia abajo sobre su palma.*] "Interesante..." [*Suéltale la mano.*]

Ella: "Espera, ¿qué? ¿Sabes leer las manos?" [*Persiguiéndote.*]

Tú: [*Tomando su mano otra vez.*] "¿Ves esta línea? Ésta es la línea del retardo; significa que eres una retrasada." [*Abrázala.*]

Tú: "Entonces dime, ¿cuáles son tus tres mejores cualidades?"

Ella: "Bueno, soy leal, inteligente..." [*¡Engánchala!*]

Tú: [*Interrumpiendo.*] "¿Sabes cocinar?"

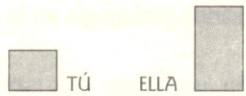
Ella: "Sí. Sé cocinar de todo." [*¡Engánchala!*]

Tú: [*Sonriendo con aprobación.*] "Eso sí que está bien. Parece que todo el mundo cena comida precocinada hoy día. Tengo que irme en un minuto pero me preguntaba..." [*Entra en la siguiente rutina.*]

Tú: [*Terminando una DAV y balanceando el cuerpo mientras te alejas...*]

Ella: "Entonces, espera un segundo, ¿qué le sucedió a aquel perro?" [*¡Anzuelo!*]

Tú: [*Balanceándote para volver.*] "¿Sabes qué?, eres tan adorable... ¡que me da escalofríos!"



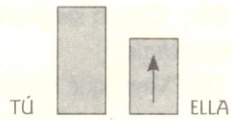
Cuando acabas de entrar en un grupo eres sólo un tipo más. Ella no tiene razón alguna para considerar que tu valor es mayor que el de los demás. Se ve a sí misma como el premio.

A1

Estás bien vestido, tienes un buen lenguaje corporal, no estás necesitado y pareces interesante.

A2

Ahora estás demostrando valor. Otras chicas están tocándote, ¡y luego le diriges algunas *negas* a tu objetivo! Ella comienza a darte IDI que tú explotas.

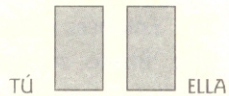


Te da DAV para ganarse tu afecto. Respondes con IDI intermitentes, pruebas de sumisión y aros mientras ella "se gana tu afecto".

A3

Ahora que ha indicado su interés en ti (A2) y tú en ella (A3), ha invertido en esta interacción y probablemente esté tratando de generar confort contigo, o por lo menos permitiendo que exista la oportunidad de crearlo.

C1



Ahora tienen respeto, inversión y atracción mutuos. Trasládala a un lugar donde los dos puedan estar juntos y más aislados, donde puedas generar confort con ella. No olvides calibrar tu *kino* a sus niveles de confort.

REVISIÓN DEL CAPÍTULO 6

- En la fase A3 induces a una mujer a que intente ganarse tu afecto. A medida que ella invierte en la interacción la recompensas y el ciclo se repite.
- El **marco** es el contexto, generalmente supuesto y no explícito, que proporciona significado al contenido y a la interacción. El que controla el marco controla la comunicación misma.
- **Si tu marco es lo suficientemente fuerte, puedes salir impune de cualquier situación.** Puedes utilizar cualquier *abridor*, cualquier línea, cualquier actitud espontánea, y dará resultado, **pero debes ser coherente.**
- El trabajo sobre el terreno te dará las respuestas que buscas. Ve, pasa tiempo allí y escucha a tu intuición. Con el tiempo calibrarás.
- Las mujeres y los hombres participarán en juegos de marco contigo y te examinarán para probar que eres coherente. Las mujeres buscan un compañero fuerte y los hombres compiten por el dominio. A menudo, éstas son conductas inconscientes e intuitivas.
- La gente te pondrá todo tipo de aros para ver si saltas a través de ellos. No lo hagas. En cambio, persuádelos de saltar a través de tus aros.
- No te enfades ni respondas a cada interacción social como si se tratara de un juego de poderes por el domino y como si tú fueras especialmente inteligente por reconocerlo. Te convertirás en un **robot social** y perderás tu habilidad para convivir de manera natural con las personas. Relájate y disfruta el proceso.
- No dudes en pasar a través del aro de otro, siempre y cuando puedas hacer que salte antes a través de uno de tus aros.
- Cuanto más obvio resulta que algo es un aro, menos probable es que alguien pase a través de él.
- Un marco útil es aquel en el que, de las personas que participan en la interacción, tú eres la de mayor valor, no ella. Esto no es algo que se comunique explícitamente, pero tú lo puedes implicar con tus suposiciones de algún modo.
- Cuando uses este tipo de material, recuerda que lo verdaderamente importante es el **juego interno**. Con la práctica, tu marco interno se volverá coherente y confortable, con interacciones espontáneas, así como también con material enlatado.
- Debes **tener estándares** sobre el tipo de mujer con el que quieres estar. Esto es algo que comunicarás en tu marco, a través de muchas sutiles señales en tu lenguaje corporal y en tu discurso (los estándares deben ser reales).

- El recompensar intermitentemente es más efectivo que el hacerlo en forma consistente. Usa IDE para agregar una dinámica **calor-frío, tira y afloja**, cuando estás estimulando y recompensando al objetivo.
- Desde las primeras etapas del juego hay un fluir natural de *kino* o contacto físico que lleva directamente a tener sexo. Nada es "algo del otro mundo"; nunca hay un "gran movimiento". Lo que cuenta es cómo se sienten cuando están juntos los dos.
- Los alejamientos oportunos la condicionarán a perseguirte.
- No le hagas cumplidos a una mujer sobre su aspecto físico. Ni siquiera lo menciones.
- En casi todas las interacciones llega el momento de hacer una prueba de **sumisión**. El resultado ¿será una actitud sumisa o desafiante de parte de ella?
- El **impulso de sumisión** puede crearse recompensando el "buen" comportamiento mediante intermitentes IDI y penalizando la "mala" conducta a través de IDE. Un artista venusiano continuará probando la sumisión del objetivo durante todo el proceso que conduce a tener sexo.
- El **umbral de sumisión** es el punto en que ella advierte que se beneficia más si accede a tus peticiones.
- "**Cebar el anzuelo-enganchar-sacar del agua-soltar**" es una metáfora que usamos para describir la aplicación de las pruebas de sumisión, la exploración, los calificadores y demás aspectos de la fase A3.

7 C1: confort y conversación

Un amplio rapport conversacional.
Una sensación de confort y confianza.
La sensación de que esta interacción es real y genuina.
Una sensación de conexión.

Hay varios elementos que necesitamos agregar a la mezcla en este momento. Aunque tu objetivo y tú han mostrado interés mutuo, apenas hace cinco o diez minutos que se conocen. Su interés está basado puramente en los interruptores de atracción encendidos. El haberla inducido a invertir más te da ahora la oportunidad de generar confort y confianza entre ustedes. Y es eso lo que, en realidad, te hace conseguir a la chica: **se sienten cómodos mientras juegan este juego.** Todo lo demás era un mero camino para llegar a este punto.

Si aún no ha quedado demostrado que ustedes dos pueden entablar una conversación normal, divertida y natural, éste es el momento de demostrarlo. No querrías que en el futuro, cuando ella deba decidir si devolverte la llamada, piense: *De lo único que hemos hablado fue de cómo alimentamos y mimamos a nuestros perros; en realidad, no hay entre nosotros una conexión para conversar. Además, hubo besos y caricias, así que seguramente querrá más de eso, pero en realidad ni siquiera conozco a este tipo... en ese momento fue divertido, pero ahora, simplemente, no me siento cómoda con la situación. Hay un millón de hombres; esta noche conoceré a otro chico guapo cuando salga con mis amigas.*

Ésta es exactamente la razón por la cual tantas veces se consigue un número telefónico y luego no se llega a nada: la falta de confort. Por lo tanto, es importante entablar conversaciones divertidas y naturales con las chicas buscando lograr un amplio *rapport* y usando múltiples hilos conversacionales. Al recordar la primera conversación, ella debería pensar cuánto la disfrutó y sentirse ansiosa de que se repita.

Además, es importante generar la sensación de que ésta es una interacción real y genuina. A menudo, es por esto por lo que las mujeres desconfían de los "tipos agradables". ¿Cómo sabe ella que él no está simulando ser agradable sólo para meterse en su tanga? Seguro, la invita a cenar y le dice que es bonita... pero ¿él será realmente así? ¿O es así sólo cuando desea algo?

Si te muestras dispuesto a hacer lo que haga falta en cada situación, a decir realmente lo que piensas, discutiendo y contradiciéndola sin perder el sentido del humor, le demuestras que estás siendo auténtico con ella. Esto genera

confianza y le permite sentirse **segura**. Esto es lo que quieren significar las mujeres cuando dicen que buscan un hombre que **sea auténtico**. Ella necesita sentir que está llegando a conocer **tu verdadero yo**, y eso lleva tiempo.

Cuando usas tu juego con una chica por primera vez, para ella resulta estimulante y se divierte contigo. Si lo haces bien, la mayoría lo disfruta. Pero para que considere una futura cita contigo, no sólo hace falta que ella haya invertido. Además, ella debe sentir que entre ustedes existe una conexión verdadera. Tiene que verte como alguien que de verdad podría llegar a ser parte de su vida, y lo que es más importante aún: debe sentir que ella podría llegar a ser parte de tu vida. Desea alguien que sea similar a ella en diferentes aspectos. Alguien con quien se complemente, que la gente al verlos diga: "¡Qué linda pareja hacen!". Quiere alguien que le guste a sus amigos, alguien con quien pueda lucirse en eventos sociales, alguien a quien entienda y con quien se identifique, alguien en cuyo círculo social ella encaje.

Al recordarte, ¿ella siente una auténtica conexión? ¿O eres sólo un tipo con el que se rio un rato mientras bebían en un bar una noche?

CREAR HIELO

Cuando están en la **fase de atracción** puedes fastidiarla cada vez que ella te fastidia. Pero una vez que se ha generado confort, si te fastidia, lo único que puedes hacer es **crear hielo**, dejando de prestarle atención. Te preguntará: "¿Te pasa algo?". Le dices: "Nada". (¡Pero no muestres mal humor! Tu modo de hablar debe ser sincero, como si realmente no hubiera ningún problema.) Luego, cuando ya la hayas castigado con tu silencio durante un incómodo momento, haz que se sienta cómoda buscando algo en ella para darle un IDI.

Ella aprende rápido a no fastidiarte porque (1) ya has probado que sabes fastidiarla tú también (durante la fase de atracción) y (2) ella siente incomodidad cuando te fastidia. Ésta es tu oportunidad de mostrarle que no siempre eres un "gallito arrogante", como en la fase de atracción.

De modo que **crear hielo** es una manera de entrenarla. Puedes usar con moderación la incomodidad para enseñarle que ser agradable contigo significa sentirse cómoda y divertirse. Cuando llega el momento de generar confort es contraproducente continuar en el papel de arrogante y fastidioso. En cambio, se debe usar la dinámica castigo-recompensa.

Esta fase es tu oportunidad de demostrar tu habilidad para hacer que situaciones incómodas se vuelvan cómodas otra vez. Aquí viene muy bien el uso de la ***nega* del francotirador**, como puede ser: "Tienes algo en la nariz" y alcanzarle un pañuelo de papel.

Esto la pone incómoda, pero no es por tu culpa. Es por culpa de Dios. Inmediatamente después de esto, ella se sentirá pequeña.

Cuando haya notado que la estás dejando un poco de lado (no como si fueras cruel, sino más bien como si no estuvieras interesado en ella) hazle una prueba de sumisión y luego recompénsala con un IDI por acceder a tus pedidos. De este modo, puedes continuar recompensándola, pero sólo porque ha pasado la prueba de sumisión, no por su mala conducta anterior.

LUGARES PARA GENERAR CONFORT

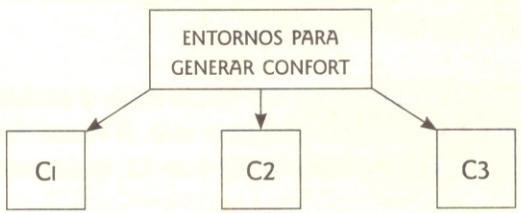
El lugar donde se produce el primer encuentro no necesariamente será favorable para generar confort. Puede que el volumen de la música esté demasiado alto como para un diálogo prolongado, destinado a generar confort. Quizá haya demasiada gente. También puede ser que estén presentes, en diversas combinaciones, los amigos de tu objetivo, su actual novio, un exnovio celoso o algunos de sus familiares. Tal vez ni ella ni tú tienen disponibles en ese momento siete horas para pasar juntos y para generar el confort que hace falta entre ustedes.

Si el entorno de encuentro no te permite tener suficiente tiempo o comodidad para sentarte con ella y generar confort, debes trasladarte con ella del entorno de encuentro a un entorno de confort.

Todos los entornos para generar confort son más tranquilos y están más aislados (aunque generalmente son públicos); allí tú, tu objetivo y sus amigos (así como también los tuyos) pueden compartir una conversación más prolongada.

LOS TRES TIPOS DE ENTORNO PARA GENERAR CONFORT

Existen tres tipos de entornos para generar confort que tu objetivo y tú visitarán. El Método Mystery utiliza los términos C1, C2 y C3 para denominarlos.



C1: Cualquier entorno adecuado para generar confort, dentro del entorno de encuentro.

C2: Cualquier entorno adecuado para generar confort, ubicado fuera del entorno de encuentro y del entorno sexual.

C3: Cualquier entorno adecuado para generar confort, dentro del entorno sexual.

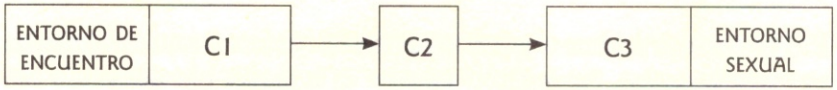
La táctica para besar de Style

Cuando estén sentados, abrazados, inclínate hacia ella, huélele el cabello y dile: "Hueles muy bien. Estoy haciendo un esfuerzo increíble por no besarte en este mismo instante...". Luego apártala de ti y dile: "Aléjate de mí". Llegado este punto, crea hielo y dale un IDE y espera a que ella te de un IDI. Si, hasta ahora, has hecho bien las cosas, su IDE será reiniciar el contacto físico interrumpido, el *kino*. Después de que lo haga, inclínate y bésala. Sabrás que está lista para que la beses después de que te dé IDI, porque tú verbalizaste que querías besarla y el hecho de que ella te esté dando IDI es una forma de aceptar dicha verbalización.
La rutina de arriba es un muy buen ejemplo de muchos de los principios del MM (*kinoescalada*, sumisión, castigo-recompensa, etcétera) trabajando al unísono. ¿Ves cómo la mujer disfruta el proceso cuando éste se lleva a cabo?
Al inclinarte hacia ella y oler su cabello estás dándole un IDI, pero tampoco quieres ponerla incómoda escalando demasiado rápido. Por lo tanto, la apartas de ti. Esto, a su vez, la hace sentir incómoda. Ella nota que está más incómoda sin el contacto físico (*kino*) contigo que teniéndolo, de modo que lo reinicia. Luego, el inclinarte para besarla es un IDI.

Por consiguiente, estás recompensando su buen comportamiento (que reinicie el contacto físico contigo) y alentándola a seguir haciéndolo a medida que progresan las cosas. Así es como un artista venusiano usa el principio de "un paso adelante, dos atrás" para hacer que una chica lo persiga.

LOS CINCO TIPOS DE ENTORNOS PARA EL JUEGO

Los cinco entornos son: el entorno de encuentro, los entornos C1, C2, y C3 y el entorno sexual. C1 está ubicado en alguna parte dentro del entorno de encuentro durante la fase de ligue, mientras que C3 se encuentra dentro del entorno sexual durante la fase de la seducción. Así se vería:



Hay varias razones para la estructura de este diseño:

- Un desplazamiento de unos pocos metros desde el entorno de encuentro al entorno C1 conlleva un riesgo de seguridad mucho menor para una mujer que acaba de conocerte, y ayuda a mantenerla en la homeostasis social.[1]
- Esta inversión personal para llegar a conocer a alguien que es relativamente un extraño es mucho menor que ir directamente al entorno C2 sin establecer, al menos, algo de confort. **Al ser éste un aro más pequeño, es más probable que ella salte a través de él.**
- El desplazarse a un entorno C1 te brinda la oportunidad de hacerla sentir lo suficientemente cómoda como para poder saltar exitosamente a un entorno C2 con ella.
- Desplazarte sólo un par de metros desde el entorno C3 al entorno sexual es mucho más práctico que hacerle saber, mientras están en el C2, que estás planeando llevarla directamente al entorno sexual con la "idea fija" en tu mente.

Hablamos de **desplazamiento** si vamos desde el entorno de encuentro a un C1, o de un C3 a un entorno para tener sexo. Si vamos desde un C1 a un C2, desde un C2 a otro C2, o desde un C2 a un C3, lo denominamos **salto**.

[1] Se dice que la homeostasis social dinámica es el estado de perfecto equilibrio, entre protegerse de los otros y alinearse con ellos, que buscan lograr todos los animales.

EL ENTORNO C1: TODO AQUEL LUGAR QUE ES ADECUADO PARA GENERAR CONFORT, DENTRO DEL ENTORNO DE ENCUENTRO

A menos que tu objetivo ya se halle en una zona tranquila dentro del entorno de encuentro, inevitablemente tendrás que **desplazarte** desde el entorno de encuentro hasta el C1.

De hecho, antes de abordar a una mujer en un entorno de encuentro debes preseleccionar un entorno C1 de creación de confort que esté cerca, así como estar dispuesto a desplazarte hasta allí.

Ejemplos de C1:

- Reclinado contra la pared o la barra, con una mujer inclinada hacia ti y de frente.
- Sentado en un taburete junto a la barra, con una mujer de pie entre tus piernas.
- Sentados en una zona tranquila de un club o de un café.

A menos que su entorno de encuentro ya sea un buen C1, cada ligue exitoso, inevitablemente, hará necesario que se **desplacen** a un entorno C1.

DESPLAZAMIENTO HASTA UN ENTORNO C1

Desplazarse significa ir del entorno de encuentro a un C1 con tu objetivo y sus amigos, si fuera necesario (desplazarse también significa ir desde C3 hasta el entorno sexual, de lo cual nos ocuparemos en un capítulo posterior). El desplazamiento no es sólo una necesidad logística sino también un poderoso creador de confort en sí mismo.

Ejemplo: estoy hablando con una hermosa mujer junto a la barra de un club nocturno lleno de gente. Antes de aproximarme a ella siquiera, ya tenía en mente mi estrategia: desplazarme con ella a la zona de fumadores, que es más tranquila, un buen entorno C1. Le pongo mi sombrero y le digo: "Voy a mostrarte algo realmente ingenioso. Ven conmigo un segundo".

La mujer responde: "¿Dónde vamos a ir?".

"Es un lugarcito muy especial que me gusta llamar... ya lo verás." Me río, señalando la zona fumadores. "Aquí mismo." Comienzo a caminar, alejándome un par de metros.

Aunque duda si dejar a sus amigos, aun por "un segundo", es más propensa

a seguirme porque la he "amarrado" con mi sombrero. Aunque ni siquiera fuma, al menos está obligada a avanzar unos pasos para devolverme el sombrero.

"¿Qué vas a mostrarme?", pregunta con curiosidad mientras la tomo de la mano y la guío a través de la muchedumbre.

"¿Eres creativa?", la cuestiono, respondiendo una pregunta con otra pregunta, manteniendo su curiosidad. Mientras nos desplazamos, la someto a una sutil prueba de interés; es decir, evalúo su interés aflojando la presión de mi mano alrededor de la suya mientras caminamos. ¿Ella continúa sosteniendo mi mano con fuerza o la suelta?

"Antes de mostrártelo quiero ver cuán creativa eres", le digo, mientras saco un bloc de notas y un bolígrafo y luego se los entrego a ella. Apenas llegamos a la zona de fumadores nos sentamos juntos y yo coloco su mano en mi rodilla, soltándola después. ¿Deja la mano allí? Ésta es otra prueba sutil.

Me reclino hacia atrás y digo: "Aquí está más tranquilo. Muy bien, necesito que pienses una lista de diez palabras al azar, pero no pueden estar relacionadas en absoluto unas con otras".

Y entonces, mediante un exitoso desplazamiento (y además aislados de sus amigos en este caso) desde el entorno de encuentro hasta C1, puedo empezar a generar confort; en esta ocasión, demostrando que tengo una memoria fotográfica usando el "sistema de pinzas" y luego se lo enseño a ella.

RAPPORT CONVERSACIONAL

- Sé una persona locuaz. Habla con todos, no sólo con las chicas. Concéntrate.
- No trates claramente de impresionar o alardear. No cuentes directamente hechos impresionantes sobre ti. No busques la atención, la aprobación o la comprensión de los demás. Los hombres preocupados por lo que ella piensa ya molestan lo suficiente a las mujeres guapas. Intenta ser el único al que no le preocupa la opinión de ella.
- No hables de temas raros, escalofriantes o tontos. La mayoría de la gente que hace esto está buscando atención. Agrada tener la atención de alguien, pero no cae bien que los demás noten que estás buscando atención. Por tanto, no provoques a la gente ni alardees ante ella en modo alguno.
- Practica desplazar a tu objetivo y aislarla para generar confort.
- Demuestra **vulnerabilidad** y establece **cosas en común.**
- Practica tu repertorio del material enlatado. Ésta es una habilidad útil.
- Además, practica entablar conversaciones espontáneas sin usar material enlatado.
- Practica usar múltiples hilos conversacionales.

- Avanza continuamente con la *kinoescalada* y usa pruebas de sumisión.
- Corta los hilos aburridos, tanto los tuyos como los de ella. Sé tú quien imponga el marco.
- Habla sobre temas divertidos, interesantes y emocionalmente apasionantes.
- No hagas montones de preguntas. No añaden valor y dan la impresión de que estás buscando congeniar. En vez de preguntarle de dónde es, dile que lo adivinarás. Ella te preguntará por qué pensaste que era de Arkansas, le darás una razón y soltará una risita (hayas adivinado o no).
- Claro que quieres que ella coopere e invierta en la conversación, pero quieres que lo haga porque la atraes, no porque tú estás forzando la conversación con montones de preguntas. Debes sumar valor.
- Sé flexible. No siempre tienes que tener razón. No te tomes demasiado en serio. Por ejemplo, no manifiestes tu desacuerdo a menos que necesites imponer un marco. Si están discutiendo sobre algo, probablemente te importa demasiado. Recuerda por qué estás ahí.
- Lograr rapport no significa aburrirse. La sensación que has creado en la fase de atracción debería estar aún ardiendo a fuego lento, apenas por debajo de la superficie. Si no es así, entonces probablemente cometiste el **error secuencial 2 del M3: confort sin atracción.**
- Practica tu rutina básica, de la cual nos ocuparemos en el presente capítulo.

El juego de las preguntas

"¿Alguna vez has jugado al juego de las preguntas? Bien, éstas son las **reglas**... Regla número 1: tú haces una pregunta, luego yo, luego tú y así sucesivamente, turnándonos. Regla número 2: debes decir la verdad, toda la verdad y nada más que la verdad. Como verdad o reto, pero sin el reto porque no sé lo rara que puedes ser en realidad. [Observa la *nega*.] Regla número 3: no puedes hacer una pregunta que ya haya sido hecha. Regla número 4, debes hacer preguntas que revelen secretos vergonzosos. Aprovecha nuestro anonimato. Ah, y... Regla número 5: tú respondes primero". Ella dirá: "Eso no es justo". Entonces le preguntas: "¿Cuántos novios has tenido?". De aquí en adelante las preguntas tomarán un cariz sexual cada vez más atrevido hasta que ella te pregunte cuántas veces te masturbas. Es una rutina divertida, con la que se puede generar confort, y que también es útil para evaluar al objetivo. Otra cosa buena acerca del juego de las preguntas es que puede durar por un tiempo realmente largo. Cuando llegues a C1 usa esta rutina por defecto. Pregunta divertida: "Cuéntame un secreto".

DE VERDAD, SÉ LOCUAZ

Ser locuaz tiene una importancia vital. Es fácil decirlo, pero en realidad debes intentarlo durante unos meses de práctica. Si tienes tanto de qué hablar y la acribillas (a ella o a su *set*) con una conversación divertida e interesante, mostrando humor, opiniones y pasión, entonces transmites tu personalidad. La persona que habla mucho llega mucho más rápido a la instancia del sexo. El secreto es predisponerse para hablar. ¿Lo has hecho alguna vez? Cierra los ojos por un momento y recuerda cómo fue en ese momento. Recordando a las mujeres con las que he compartido momentos íntimos, simplemente les hablé sin parar durante el camino desde el encuentro al sexo. Después de presenciar un lenguaje corporal positivo y otras IDI, le dije cuando menos se lo esperaba: "Te sientes atraída por mí".

No hablo acerca de ella. No le hago muchas preguntas. En realidad no espero que tenga mucho para decir. Si quiere sumarse al juego, estupendo, pero si no quiere ¿a quién le importa? Éste es mi mundo y ella está en él.

La rutina de la foto
Preparación:
Toma fotos donde estés en situaciones que despierten interés. Fotos con movimiento. Tú haciendo cosas divertidas: holgazaneando en el gimnasio, escalando una montaña, de fiesta con amigos y chicas. Elevándote por el aire mientras patinas. La "mierda del oso" con el que te encontraste durante una excursión. Las mejores fotos transmitirán tu valor y también tu identidad. Incluye también fotos aburridas o desenfocadas, para hacerlo más realista. Pon las fotos en un sobre de revelado, como si las hubieras recogido ese día y las tuvieras allí por casualidad.
Desarrollo:
En el *set* usa el sobre como un **accesorio de amarre** con el objetivo, mientras demuestras un valor más alto al *set*. Si ella trata de abrir el sobre, intercepta su mano y llámala entrometida ("¿Esta mujer siempre es así?" o algún otro comentario por el estilo). Cuando llegue el momento de involucrar directamente al objetivo con A3 y C1, puedes decidir "ser más agradable" y sentarte a mirar las fotos con ella. Para cada una, **cuéntale una historia**. Durante este tiempo puedes demostrar preselección, prueba social y otras DAV, generar confort y también entablar con ella un diálogo divertido en el que colabore e invierta. Tus historias le harán recordar alguna historia suya y te la contará.

EL HABLAR ES UNA HERRAMIENTA LOGÍSTICA

Hablar tiene otro beneficio: mantiene ocupada la mente consciente. Imagina que estás hablando con un amigo. Ambos suben a su coche y continuan su conversación, mientras él te lleva hasta la playa. Desde tu perspectiva, estaban teniendo esta conversación, veías pasar volando los paisajes y *voilà!* ¡Estás en la playa! Es como mágico. La conversación fue el opiáceo.

Debería suceder lo mismo con el ligue. Ella te está hablando; todo se siente tan divertido, cómodo y natural. La conversación continúa fluyendo, y *voilà!*, ella está ahí, teniendo sexo contigo. ¡Es magia pura! Deberías mantener su mente consciente constantemente ocupada.

Nada arruina tanto el humor como una larga caminata en silencio hasta el coche. Es necesario hablar y mantener fluyendo la conversación para superar las dificultades de logística que de otro modo se presentarán.

COSAS EN COMÚN

Las personas tienden a sentirse más atraídas hacia quienes consideran similares a ellos de algún modo. Cuanto más tengan en común ustedes dos, más racionalizará ella que esta relación **tenía que ser**.

Ella necesita poder imaginarte como un añadido realista a su vida cotidiana. Seguro que disfrutó de tu compañía en el club, pero comparado con su vida doméstica, eso es un circo. En la vida real, ¿encajarían? ¿Serían compatibles vuestros respectivos círculos sociales? Prepárate sacándole información específica durante la fase de confort para que puedas demostrar que tienen cosas en común.

Ten cuidado: si parece que estás buscando cosas en común, en un esfuerzo por congraciarte con ella, das la impresión de estar desesperado. Sin embargo, existen maneras de compartir cosas en común que no transmiten demasiado esfuerzo de tu parte. Por ejemplo, observa el clásico juego de la música del Método Mystery.

CONSPIRACIÓN

Imagina que estás practicando tu juego con una chica. Están sentados en un sofá, aislados de los amigos de ella, quienes ahora están en la pista de baile. Tú sugieres salir al bar de al lado para comer pizza.

Aquí en el sofá eres alguien a quien ella acaba de conocer y con quien se ha sentado a conversar por unos minutos. Aún está con sus amigos en este lugar. Pero cuando se vayan al local vecino a comer pizza, estarán allí juntos. Ese traslado tiene un poderoso efecto psicológico.

En el próximo capítulo nos ocuparemos con más detalle de la táctica de los "rebotes". Pero lo interesante aquí es el marco compartido. Ahora ella y tú están juntos en algo. Tomaron la decisión compartida de trasladarse y ahora están juntos en ese lugar. Suponiendo que hayas hecho bien las cosas en A3, ella ya saltó por tus aros y un marco "estamos juntos" se está consolidando ahora entre ustedes dos.

Esta **realidad compartida** se conoce como una **conspiración.** En general, es fácil notar cuando hay una conspiración entre las personas por el modo en que se miran el uno al otro y porque usan **apodos** y **chistes internos**. No es necesario decir que tú también puedes usar estas palabras de cariño para consolidar la conspiración entre tu objetivo y tú. Quedas advertido: ésta es, exactamente, la clase de cosa que daría la impresión de que te esfuerzas demasiado si la presentas demasiado pronto en tu *set*.

Un modo sencillo de crear una conspiración es un juego que implique guardar un secreto juntos con respecto a alguien más. Por ejemplo, las chicas adoran **mirar a la gente**. Prueba la **táctica asesinato-casamiento-acostón.**

Practica conversaciones espontáneas. De este modo, siempre tendrás un hilo para retomar y, con cada foto, una nueva historia. La rutina de la foto es una de las más poderosas y versátiles entre todas las tácticas conocidas dentro de las artes venusianas.

Consejo: Haz que tu pivote pase por allí y diga que tu objetivo y tú hacen una buena pareja.

El juego de la música
Tú empiezas: "Me gusta... Pearl Jam. Es mi banda favorita de los noventa. ¿Conoces la canción "Garden"? Recuerdo que con mi novia de la preparatoria nos besábamos con esa canción de fondo. Tu turno."
Ella: "Bien... a mí me gusta... Ray Charles... Siempre me ha encantado "Georgia on my Mind". ¿Viste la película sobre Ray Charles?"
Tú: "Sí, justamente la vi la otra noche. Tiene una de las voces más hermosas que he oído en mi vida. Vaya, estoy impresionado. Ray Charles. Te subestimé. Tienes buen gusto en música. Mi turno. Me encanta la banda A Perfect Circle."
Ella: "¡A mí me encanta Tool! Me han gustado desde que lanzaron su primer CD.
Tú: "¡No puede ser que te guste Tool! No son muchas las chicas a las que les gusta. Sabes, recuerdo cuando salió al mercado

VULNERABILIDAD

Cuando las personas comparten sus puntos de vulnerabilidad esto evidencia (y crea) una conexión emocional entre ellos. Ésta es una de esas cosas que, si se hace demasiado pronto, dará la impresión de que estás esforzándote demasiado en ganar *rapport* con ella, lo cual es una DEV. De modo que no es bueno que te conviertas en el Hombre Sensible cuando hables con ella por primera vez. Sin embargo, en el momento justo, compartir sus puntos de vulnerabilidad es un poderoso generador de confort.

¿Te contó algo personal? ¿Te confió un secreto? **El juego de las preguntas** es muy útil para llevar a compartir este tipo de información. Es posible, también, estructurar historias para hacer que la vulnerabilidad aparezca como revelada accidentalmente.

He aquí algunos ejemplos de historias de vulnerabilidad probadas sobre el terreno:

- Cuéntale una historia embarazosa. [Consejo: *Cosmo Confessions* es un tesoro oculto de material.]
- Tu primer beso (regresión a la niñez).
- Tu mascota murió porque eras demasiado pequeño para cuidarla.
- Tu sobrinita se cayó escaleras abajo, "y no sé que hubiera hecho de haber ocurrido algo irremediable aquel día, ¡amo tanto a esa pequeña!".
- La historia de la muerte de tu padre y de cómo lograste aceptarla.

su primer CD. Yo estaba... [*Cuéntale una historia*]... así que nunca la volví a ver, pero aún conservo la concha marina que me dio cuando llovía. Tu turno." No le atribuyas un excelente gusto musical por cada banda o canción que te mencione. De vez en cuando está bien que digas: "Ay, no, Dios mío. Esa canción no vale nada comparada con...". El patrón es el siguiente: si te da una respuesta, dale un IDI. Si no te responde, dale un IDE. Después de la indicación de interés o desinterés, cuéntale una historia llena de DAV y luego reanuden el juego de las preguntas, contigo haciendo la primera pregunta en busca de una prueba de sumisión. Esta rutina es ideal como *abridor* de un *set* uno, cuando estás aislado con tu objetivo, o cuando la tienes en tu coche, o en tu casa el día 2.

La táctica "asesinato-casamiento-acostón" Mientras la tomas del brazo como si fueran a pasear, dile: "Muy bien, vamos a jugar un juego llamado **asesinato-casamiento-acostón**. Señalaré a tres tipos entre la gente. Debes decirme a cuál asesinarías, con cuál te casarías y con cuál te acostarías, y luego tienes que decirme por qué". Luego es su turno. Continúen recorriendo juntos el lugar mientras ella escoge a tres chicas. ¿A cuál asesinarías, con cuál te casarías y con cuál te acostarías? ¿Por qué?

Cuéntale sobre tu infancia. Háblale sobre ese bebé tan lindo que viste y de cómo te recordó a tu hermanita menor cuando tú eras un niño. Revela una inseguridad y luego cuéntale la historia de cómo lograste superarla. Confíale un secreto. Esto la predispondrá para compartir contigo un secreto propio.

No lloriquees por tu exnovia. Y no te quedes en emociones tristes. "Pulsa" sus cuerdas sensibles a la tristeza y luego pasa a uno de tus múltiples hilos más alegres.

Muchos comportamientos poco atractivos surgen del deseo de evitar la vulnerabilidad. El secreto es aceptar la propia vulnerabilidad pero no permitir que nos afecte. Está bien equivocarse. Está bien reírse de uno mismo a veces. Piénsalo: si eres sensible al hecho de que ella vea que estás equivocado, entonces, obviamente te importa lo que piensa. Pero creí que no te afectaba... Entonces, la próxima vez que cuentes la historia de cómo luchaste con un león con tus propias manos, recuerda que es más atractivo (y también más interesante) admitir que estabas acobardado que hacer el papel de tipo duro.

Si esa mujer va a ser tu novia, de todos modos en algún momento se enterará de tus puntos vulnerables. ¿Por qué esperar hasta después del sexo para revelárselos? ¿Por qué no revelarlos antes de tener sexo, quizá durante la fase del confort?

CASTIGO / RECOMPENSA

No puedes crear hielo a menos que primero ella desee tu atención. Alejarte de alguien a quien no le interesas lo suficiente no es del todo un alejamiento. Sólo da resultado cuando ella te considera alguien de valor. Cuando ella diga o haga algo negativo, entonces retira tu atención para hacer que se sienta sola. Se siente mal y se da cuenta de que preferiría hablar contigo. Es por eso que crear hielo da resultado.

Al principio del juego, cuando ella no es buena contigo, búrlate y controla el marco. Pero una vez en C1, no retrocedas. Entonces, sólo dale un ligero IDE: quizá dejar de hablarle por un momento, apartarte o simplemente cambiar un poco tu lenguaje corporal. No hace falta demasiado, las mujeres son muy sensibles. Recuerda, no estás transmitiendo enojo, sino sólo una leve falta de interés. De este modo, el "castigo" es, en realidad, sólo una rápida y severa corrección, como en el adiestramiento de perros. Nada personal, no estás enojado. Tan sólo, a veces, te enfrascas en tu propia realidad y ella no merece toda tu atención. Luego apártate por un segundo, lo cual indica falta de interés, añadiendo un leve matiz emocional.

Cuando estés adiestrando a un perro para que, por ejemplo, no te salte encima, no lo golpees en la nariz. Eso es una muestra de enojo y los perros, por lo general, no pueden hacer una correlación entre tu enojo y su comportamiento.

Tan sólo toma distancia de la ecuación. En cambio, toma algunas monedas y ponlas en un frasco. Cada vez que tu perro salte sobre ti, agita el frasco para asustarlo.

Con el tiempo, sin embargo, tu perro se dará cuenta de que tú estás agitando el frasco. Seguro que no te saltará encima, pero tampoco querrá acercarse a ti nuevamente. El animal asocia la sensación incómoda no con la mala conducta, sino contigo.

La solución que han ideado los entrenadores de perros es este procedimiento de probada eficacia: después de la corrección por mala conducta, preséntale un desafío al perro para que haga algo correctamente. Justo después de agitar el frasco dile "Sentado" y ayúdalo a sentarse. Luego recompénsalo con muestras de afecto: "¡Eso es, buen muchacho!". Si sólo lo castigas, el perro te verá como el castigador. Si quieres que te obedezca y aun te quiera, recompénsalo también.

En el caso de los seres humanos sucede lo mismo. Es por eso que insultar a una chica en el teléfono no sirve de nada. Sólo conseguirás que no quiera agarrar el teléfono cuando la llames otra vez.

En cambio, cuando corregimos el mal comportamiento de una mujer debemos de inmediato ofrecerle la oportunidad de que salte a través de un aro sencillo, de modo que podamos recompensarla por lograrlo. Algunas frases de "recompensa" podrían ser: "¡Mis respetos!", o "Eso sí es ingenioso; lo reconozco", o "Está bien, tú ganas", o "¡Eso fue de primer nivel!".

DARLE CELOS

A una chica la motivan más los celos que la excitación sexual. ¿Qué es mejor: una mujer que se siente excitada pero está en un club con sus amigos, o una mujer que no está excitada pero es supercelosa? Escoge siempre los **celos** en el club porque éste es, generalmente, el momento en que ella se da cuenta de cuánto la atraes. La excitación también tiene su lugar, pero no hasta que la tengas sola en el **entorno sexual**.

Una mujer no reconocerá lo valioso que te consideran sus circuitos evaluadores de valor de supervivencia y reproducción hasta que experimente, de modo inesperado, la sensación de que ha perdido el acceso a ese valor potencial.

Imagina que estás en la fase de confort, en la cual no estás intentando ligar con ella sino sólo pasando un buen momento y riendo juntos en C1, y viene otra mujer y se sienta en tu regazo. Tú las presentas y *voilà!* ¡Emociones instantáneas! Ahora, el objetivo sabe que en realidad le gustas. Antes de este momento, sencillamente no lo sabía.

Debes urdir, de manera consciente, las tramas para que encajen en tu juego. De hecho, las *negas* son, en realidad, un medio para urdir una trama entre

el objetivo y tú. El principio es que una persona está dispuesta a esforzarse más para preservar una inversión ya existente que para hacer una nueva, incluso si ambas implican idénticos riesgos y recompensas. Dicho en palabras simples, **el temor a la pérdida es una motivación más poderosa que la expectación por obtener una ganancia.**

Finalmente, llega el momento en que la eliges en lugar de la otra chica. Esta buena disposición para descartar chicas (algo que ellas hacen todo el tiempo con los hombres) es una DAV. Y para ella éste es el momento de su triunfo sobre otra mujer, lo cual realmente la complace. Ella ha invertido, ha experimentado el temor a la pérdida y ahora tiene su premio: ¡y ese premio eres tú!

La táctica de urdir una trama para provocar celos a alguien puede sonar maquiavélica y quizá lo sea. Sólo ten presente que es muy efectiva y que ellas la usan con los hombres todo el tiempo.

He aquí otra manera de usar esta táctica: si ya has atraído a determinada chica pero ella no está lo suficientemente motivada para seguirte, simplemente abre otro *set* y atrae a otra mujer. Puede que te guste más la nueva y entonces descartas a la primera, o bien puedes usar a la segunda como peón para darle celos a la primera y lograr que finalmente reconozca tu valor. Podrías, incluso, fusionar ambos *sets* para mayor maniobrabilidad técnica.

La **demostración de valor** es la clave secreta para llegar a una mujer. No hay nada mejor que una demostración en vivo para probar que hay otra chica, que no es puro cuento. Después de todo, ¿qué es más convincente: decirle a una chica que le gustas a otras o traer a dos mujeres del brazo? ¿Contarle a una chica que te gusta la aventura o mostrarle una foto donde estás colgando de un risco?

DEMOSTRACIONES QUE PROVOCAN CELOS

- Lleva contigo un ala o pivote femenino que esté "confabulado".
- Busca un "peón" en el club.

Existen varias maneras de urdir una trama para provocar celos sobre el terreno:
- Encuentra a tu pivote.
- Recluta a una chica para que te ayude directamente.
- Haz una fusión hacia atrás con un *set* anterior.
- Haz una fusión hacia delante abriendo un *set* nuevo y llevando a la chica nueva hacia donde está el objetivo principal.

Por ejemplo, digamos que estoy aislado con mi objetivo y hago un breve alejamiento. Voy a utilizar con ella un accesorio de amarre (me gusta usar mi sombrero de *cowboy*) y luego voy a buscar a otra mujer de un *set* anterior. Le digo: "Estoy sentado allí con una amiga, ven conmigo dentro de un rato y así las presento".

Cuando regresamos, la "amiga" que traigo se sienta en mi regazo. Ahora un *set* previo se ha fusionado con el nuevo *set*, pero en vez de una fusión de grupos es una fusión de "aisladas", que forman un *set* dos.

Desde el punto de vista de la mujer que acabo de traer, el que la haya presentado a una de mis "amigas" es una muestra de respeto y genera confort.

Que esta amiga sea una chica guapa ayuda a generar prueba social. Además, se siente bien cuando uso *kino* con ella delante de la otra chica.

Mi objetivo, la chica que aún lleva puesto mi sombrero de *cowboy* como accesorio de amarre, tiene en sus manos un desafío, amén de un motivo de **celos** completamente inesperado. ¡Tómala! A veces, la primera vez que siente celos coincide con el momento en que por primera vez es consciente de que le gustas y de que quiere tenerte, venciendo a la otra chica.

Si no tienes listos peones extraídos de *sets* previos busca uno durante tu alejamiento. Vete de prisa y recluta una chica para que te ayude, diciéndole: "Me gusta una chica. ¿Podrías ayudarme a darle celos?". Ésta es una herramienta de eficacia ya probada sobre el terreno.

Si tienes un pivote femenino, dile que durante los próximos dos minutos se acerque a ustedes y se siente en tu regazo. O tan sólo practica tu juego en otro *set* rápidamente, y cuando aísles a la chica de ese grupo dile: "Mi amiga está allí, permíteme presentártela".

Si deseas ligar específicamente con mujeres 10, debes saber que necesitarás practicar la **teoría avanzada de grupos**: el arte de fusionar grupos. En mis *sets*, cuando el objetivo era una 10 y se representaba la trama para provocar celos, sencillamente tenía éxito más a menudo. Dales celos a tus objetivos como parte de tu juego en las fases C1 o C2 y harás que quieran tenerte.

Las demostraciones son siempre más efectivas que las insinuaciones verbales. Sin embargo, estas tácticas verbales pueden ayudarte a instalar los celos.

Cuando estén hablando por teléfono, dile: "Espera, tengo otra llamada". Hazlo tres o cuatro veces durante la conversación y finge que esto te enoja. Te hará parecer popular. ¡Las chicas han usado esto conmigo y da resultado!

Menciona, además, que tienes novia, la tengas o no. "Una novia mía..." o "No creo que a mi novia le gustara que coquetees conmigo". No te preocupes de que esto pueda excluirte porque cuando ella diga: "Pensé que no tenías novia", le dices "Ay, Dios mío, yo te atraigo. Sabía que te pondrías celosa".

Después de que le hagas sentir celos, puede que tu valor y atractivo aumenten para ella, pero tal vez esconda sus sentimientos y no responda inmediatamente con IDI visibles. De hecho, hasta puede que se muestre fría cuando regreses a ella. Esto es, en parte, una prueba de coherencia y, en parte, una muestra de su orgullo. Todo lo que necesitas hacer es darle IDI y ella las aceptará. Ahora ya no puede evitarlo. Sabe que tú de verdad le gustas.

DAR TRASFONDO

Estoy seguro de que te has encontrado en un *set* donde llega el punto en que tu objetivo pregunta: "¿A qué te dedicas?". Puedes darle una respuesta honesta pero aburrida como: "Soy estudiante" o "Soy administrador de sistemas" o, peor

La táctica de obtención de valores de Style

"¿Qué es lo que más disfrutas hacer?" [*Te dirá bailar, o estar con la familia o alguna otra cosa.*] Parafraseando la misma pregunta: "Si tuvieras que escoger una experiencia que haga que valga la pena vivir...¿cuál sería?"

"¿Cuál es el escenario ideal para hacer eso? Descríbelo."

"Entonces, imaginando eso en este momento ¿cómo te sientes... cuáles son tus emociones?"

"De verdad, entonces, mientras te estaba haciendo las preguntas tú sonreíste... y, sí, es porque estoy actuando de un modo curioso o extraño o lo que sea... pero también es porque fue algo así como que pudiste sentir esa emoción, al evocarla hace un momento, mientras estábamos hablando sobre eso... ¿puedes sentirla... bla bla bla."

"Entonces, de verdad, aunque lo que más disfrutas es bailar, tus valores fundamentales son la diversión y la emoción y el modo en que experimentas estas emociones en tu cuerpo... Entonces, lo más importante para ti es la experiencia de la diversión y lo excitante y lo que sea que te lleva a sentir eso es lo más importante... bla bla bla."

"Entonces, en cuatro minutos habremos satisfecho tu búsqueda de valor fundamental. Ya puedes morir en paz".

En otras palabras:
• Actividad favorita.
• Descripción de su actividad favorita en un entorno ideal.
• Qué emoción siente mientras imagina esto.
• Muéstrale que ha experimentado la emoción mientras la evocaba.
• Hazle notar que lo que ella en realidad desea no es tanto la actividad (aunque es importante) sino la realización emocional que obtiene de tal actividad.

Ahora puede morir feliz. El ejemplo 2 es similar a la vieja táctica del gay según la cual le dices a la chica que eres gay para descalificarte solo, lanzar un desafío o ambas cosas. Más tarde, cuando estés besándola y acariciándola, si ella te dice: "Pensé que eras gay", le respondes "Lo era".

aún, tratar de evadir la pregunta completamente dando una respuesta como: "Soy modelo de traseros". Una respuesta arrogante, como ésa, puede hacerla reír al principio, pero quizá pronto insistirá de nuevo con la pregunta. ¿Tienes algo que ocultar?

El problema es que no tienes una **identidad** atractiva o, si la tienes, no es lo suficientemente fuerte. Algunos tipos experimentarán con "Soy una estrella de rock" o "Soy empresario de boxeo" o "Soy conferenciante", pero tu objetivo pensará que estás mintiendo (del mismo modo que creemos que lo más probable es que quien dice ser "actriz" sea en realidad "mesera") o, si en realidad cree en tu evidencia, se sentirá intimidada, agobiándote con el estereotipo de tu ocupación.

Por ejemplo, yo soy mago. ¿Cómo puede ella identificarse con eso? Entonces, en vez de responder su pregunta con "Soy mago", puedo conectar mi identidad actual con su realidad y aprovechar la oportunidad para transmitir una personalidad mucho más rica. Lo hago de la siguiente manera:

- "Bueno, cuando era pequeño quería ser..." [Regresión a la niñez; cuento historias sobre mis sueños y ambiciones cuando era un niño.]
- "Cuando era adolescente..." [Le cuento cómo pasé de la niñez a la siguiente etapa.]
- "Ahora soy mago. ¿Puedes creerlo?" [Hablo sobre dónde estoy ahora y cuál es mi próximo proyecto laboral.]

He aquí el formato aplicado que usé para conectar mi identidad a la realidad de una 9. Esto ayudó a atraerla y a generar suficiente confort como para que regresara a mi casa.

"¿A qué me dedico? Bueno, cuando era más joven quería ser ventrílocuo y luego mago..." [Habla un poco sobre esto.]

"Cuando crecí..."

- Le cuento la historia de mi primer espectáculo de magia en una fiesta de cumpleaños y de cómo el dinero que gané lo invertí en ir a ver el espectáculo de Copperfield. [Rutina de 5 minutos.]
- Le cuento cómo me acobardé con la mayor audiencia que tuve y cómo subí al escenario y me lucí. Realmente disfruto de la sensación de nervios antes de la función. [Historia de 3 minutos.]
- Hablo sobre mi primera experiencia en la televisión de verdad. [Historia de 2 minutos.]
- Le hablo sobre mi mudanza a Las Vegas y por qué. Ésta es una "rutina de vulnerabilidad" en la fase de confort. [Historia de 3 minutos.]
- Le cuento mis planes actuales...

- Mi show alternativo en Internet llamado WTF?,[1] mi inminente reality show en VH1, el libro que estoy escribiendo y mis seminarios sobre diferentes temas, como dinámica social y generación de riqueza. [Cinco minutos de historias.]
- Le cuento qué es lo próximo que planeo hacer: conceptos para espectáculos de ilusionismo, trucos publicitarios, etcétera. [Cinco minutos de historias.]

[1] El significado de WTF? varía dependiendo del contexto. Puede ser What / Who / Where / Why the Fuck... (¿Qué / Quién / Dónde / ¿Por qué demonios...?, pero cuando aparece sólo WTF? suele significar 'What the fuck?', o sea, "¡¿Pero qué carajo?! *(N. de la T.)*

En total pasé al menos 23 minutos contándole historias y mucho antes de realizar cualquier truco de magia ya estaba abrazando a esta hermosa mujer. Por supuesto, el tema de la magia me da resultado porque de verdad soy mago. Pero tú no necesitas imitar mi estilo ni hacer magia para tener éxito usando el Método Mystery. Muchos de mis exestudiantes no saben trucos de magia y, sin embargo, ateniéndose al método y presentando el material único que prepararon para transmitir su personalidad, logran atraer mujeres consistentemente.

Si yo de entrada hubiera dicho "Soy mago" mi objetivo, realmente, no hubiera sentido que teníamos cosas en común y un estilo de vida similar. Ella hubiese tenido que confiar en los estereotipos. Yo tampoco hubiera dado la impresión de ser alguien muy modesto. Ella sentiría que soy alguien demasiado diferente. Aparte de eso, yo me estaría calificando en demasía. Al parecer, hay mujeres que en realidad rechazarían una cita con George Clooney porque no comprenden su estilo de vida. Sienten que no hay cosas en común entre ellos y esto genera incomodidad. Pero ¿y si él les contara sobre su origen, sobre su historia personal y, paso a paso, cómo llegó a ser lo que es hoy? Éste es el concepto de **dar trasfondo.**

Al contarle a mi objetivo sobre mi trasfondo personal, yo me acerco a su realidad ("cuando yo era un tipo común y corriente") para que ella vea que también podría ser el tipo de persona que hoy soy yo ("Éste soy yo hoy"), si sólo tomara una decisión similar durante el camino. Incluso, puedes usar este formato más adelante para animar a tu objetivo a contarte sobre su propio trasfondo personal durante la fase A2, haciendo que ella se atenga al formato. Simplemente dile: "¡Retrocede! Entonces, ¿qué pasó después?".

Fíjate que el tema recurrente en mi lista de "historias para dar trasfondo personal": "Esto es lo que me llevó a convertirme en quien soy hoy". También tú debes hacer esto (una vez que decidas cuál es en realidad tu identidad). ¿Significa esto que debes robar mi identidad de mago para usar el Método Mystery? No. No vas a contar historias del primer espectáculo de magia que diste en una fiesta de cumpleaños (a menos que realmente hayas dado uno). Eso sería mentir. No vas a hablar sobre cómo aprendiste el secreto de un truco de cartas sacándoselo a golpes a un compañero de clases, o sobre cómo, años después, ese compañero te vio en televisión y dijo: "No puedo creer que ese día haya cambiado tu futuro". No, no vas a usar mi material particular. Pero, como yo, puedes utilizar

material basado en experiencias de tu propia vida. El formato o estrategia es el Método Mystery. El material personalizado que uses para llenar el formato es lo que constituye tu estilo propio y personal.

Ahora bien, ¿qué responde uno a una pregunta profunda como "¿Quién soy yo?". Un amigo mío me dijo una vez: "Eres lo que haces repetidas veces", una respuesta tan buena como cabe esperar.

Yo hago magia con regularidad. La hago casi todos los días, a veces para mujeres hermosas, a veces para otros. Style escribe prácticamente todos los días (y le pagan por hacerlo, lo cual lo convierte en un periodista profesional). ¿Qué haces tú con regularidad? Es decir, además de ser una persona con vida social activa. Recuerda, el arte del ligue existe para enriquecer tu vida, no para definirla. ¿Qué historias de las que ya tienes transmiten en quién te has convertido hoy?

El **darle un trasfondo a la realidad** tiene largo alcance. Cambiará tu manera de llevar a cabo las fases A2 y A3 y de generar confort, pero sin alterar su estructura básica. También cambiará tu modo de escoger y estructurar las rutinas, de armar la secuencia (es decir, qué rutinas usarás y cuándo) y de transmitir a tu objetivo cómo enfrentas los desafíos de la vida.

De modo que esto es lo que debes hacer ahora para mejorar tu juego:

- Descifra quién eres tú observando qué es lo que haces repetidamente, algo que puedas expresar con una o dos palabras (por ejemplo, mago, escritor, inventor de juguetes, gerente general, pirata informático, escalador, rapero, conferenciante, viajero... ¿entiendes la idea?). ¿En realidad estás persiguiendo tu sueño? ¿Qué harías con tu vida si no hubiera posibilidad de fracasar? Pues bien, empieza a hacerlo.
- Piensa en varias historias que transmitan cómo pasaste de ser un chico común a dedicarte a eso que haces con regularidad.
- Practica relatar estas historias a otros para lograr hacerlo con naturalidad y entusiasmo. Al escucharte, ella debe sentirse como si hubiera sido tu compañera de ruta.

Mientras están con el tema del trasfondo personal, puedes hacerle preguntas como: "¿Y cómo eras tú de adolescente?". Ésta es una excelente forma de que se abra y de hacerla invertir en la interacción. Sin embargo, al buscar *rapport* de este modo desde el momento mismo en que usas el *abridor*, darías la impresión de esforzarte demasiado y demostrarías interés. Pero ahora que ella te ha dado IDI y además se ha ganado las tuyas, el usar con moderación este tipo de preguntas puede contribuir a generar una fuerte conexión entre ustedes.

- **El juego requiere que se sientan cómodos.** Es necesario desarrollar un amplio *rapport* al conversar, una sensación de confort y confianza, y sentir que hay conexión entre ustedes.
- La falta de algunos elementos, en la fase A3 y de **confort**, constituye la principal razón de que las chicas **cambien de parecer** y se echen atrás cuando las llamas al día siguiente. La mayoría de los hombres consigue números borrosos o no permanentes en sus primeros intentos de practicar el juego.
- El ser auténtico con ella **genera confianza** y le permite sentirse segura. No te enfurruñes ni tengas una actitud de confrontación. Diviértete y recuerda que sea cual sea el asunto, **no es para preocuparse.**
- Un **entorno de confort** es, generalmente, un escenario más tranquilo y aislado donde tú, tu objetivo y quizá algunos amigos pueden compartir un diálogo más extenso.
- El entorno C1 es un punto tranquilo en algún lugar dentro del entorno de encuentro. El entorno C2 es un lugar para hacer un rebote o después de un puente temporal. El entorno C3 está dentro del entorno para tener sexo.
- Practica **desplazarla**, llevar a tu objetivo desde el entorno de encuentro al C1.
- Es importante ser una persona locuaz y practicar tus habilidades conversacionales constantemente. No te quedes en temas aburridos o escalofriantes. Que tu conversación sea divertida, interesante y que emocionalmente la atrape **(añade valor).**
- Sé flexible, no hagas muchas preguntas y recuerda: no busques la atención, aprobación o comprensión de los demás **(que esas cosas no te afecten).**
- **Hablar** es también una potente herramienta logística que mantiene ocupada y despreocupada su mente consciente mientras tú progresas en el cortejo. No quieres que su defensa antizorra asome su fea cabeza y lo fastidie todo.
- El tener **cosas en común** genera confort y *rapport* y la ayuda a imaginarse pasando tiempo contigo en el futuro. Ten cuidado: dar la impresión de que estás buscando encontrar cosas en común con ella es una DEV. ¡Se debe preservar el **serendipity**!
- Una **conspiración** es un marco compartido entre tu objetivo y tú, caracterizada por **chistes internos**, **apodos** y una **conexión** cada vez más fuerte. Es el resultado natural de la fase A3 en la que se usó la validación para incitarla a entrar en un marco de sumisión al marco.
- La **vulnerabilidad** atrae y genera confort. En vez de intentar proteger

tu ego, libéralo. Muéstrate dispuesto a reírte de ti mismo. Es una muestra de seguridad.

- Crear hielo es utilizar deliberadamente IDE para generar incomodidad (como una **manera de adiestrarla** para que se comporte bien). Esto debe parecer algo sincero e involuntario. Ella no debe percibir que estás tratando de castigarla, sino sentir una leve falta de interés de tu parte, motivada por su comportamiento, que resulta en una pérdida temporal de atención o validación.
- Después de "**castigarla**" con tu hielo, preséntale una prueba de sumisión para luego poder **recompensarla** por pasarla.

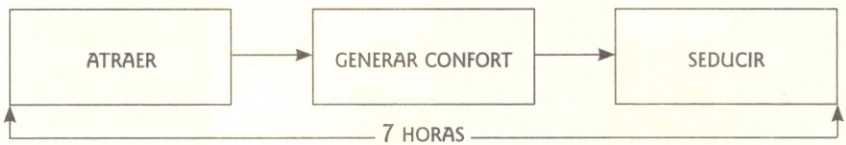
8 Juego intermedio y juego final

Una sensación de "pasa algo" entre nosotros...
cuestiones logísticas y el paso del tiempo...
intimidad y seducción

El propósito de C2 es hacerla sentir familiarizada contigo. Tiene más que ver con un **espacio compartido** que con rutinas. Llévala contigo al centro comercial. Deja que te haga compañía mientras estás trabajando en un artículo. El tener sexo con una chica requiere entre cuatro y diez horas previas generando confort. Es decir siete horas de hacer de niñera, en promedio (sólo aguanta). Cuando llegue el momento, aíslala y comienza la *kinoescalada*.

El juego intermedio es la oportunidad de practicar estar con una chica y besarla, guiarla con naturalidad a través de rebotes y puentes temporales, hablar por teléfono con ella. Recuerda, el juego requiere que se sientan cómodos.

LA REGLA DE LAS SIETE HORAS



Si llevas un registro de los minutos que pasas con una mujer, verás que llegar a tener sexo generalmente toma entre cuatro y diez horas, acumulativas desde que se conocen. El promedio está alrededor de las siete horas.

Mientras buscaba patrones aplicables a mis historias con final exitoso descubrí la **Regla de las Siete Horas**. La evidencia anecdótica y los partes de práctica sobre el terreno de muchos artistas venusianos, en general, confirman la precisión de la regla, exceptuando los ejemplos de **mate del tonto**, por supuesto.

Aunque el acumular siete horas con una mujer puede llevar varios días e incluso semanas, si la seduces con demasiada premura existe un alto riesgo de hacerla sentir lo suficientemente incómoda como para que su atracción hacia ti se apague.

He descubierto, además, que las relaciones a largo plazo más gratificantes emocionalmente, a menudo se convierten en relaciones sexuales en el transcurso de la primera semana, a veces en tan sólo un par de días. Sin embargo, esto ocurre nada más cuando acumulas un promedio de entre cuatro y diez horas de generación de confort estando con la mujer antes de intentar seducirla. Mis relaciones más apasionadas (una de las cuales duró tres años y medio) a menudo se volvieron sexuales dentro de los primeros días de haber conocido a la mujer. También en ellas el promedio de tiempo acumulado antes de la seducción fue de siete horas.

Es interesante notar que, además, la Regla de las Siete Horas es intrínsecamente reconfortante. Aunque durante ese tiempo no estás generando confort de manera activa, el mero hecho de estar compartiendo tiempo juntos es un poderoso componente de la fase de confort.

El siguiente registro de tiempo es un típico ejemplo de un cortejo de nuestros días:

DÍA	MINUTOS	FASE	ENTORNO	LO MÁS DESTACADO
1	1:30	Atracción, confort	Bar	Besarse, intercambiar números.
3	0:05	Confort	Al teléfono	Invitar a beber café.
4	0:10	Confort	Casa de él	Visitar brevemente la casa, luego marcharse.
4	1:15	Confort	Café	Conversar y tomarse de las manos.
4	0:45	Confort	Casa de él	Ver un video, besarse, invitarla.
7	0:15	Confort	Coche de ella	Recogerla y llevarla de compras.
7	3:00	Confort	Centro comercial	Estar juntos en el centro comercial, compartir el popote.
7	0:25	Seducción	Casa de él	Tomar un baño y tener sexo.

Total = 7 horas y 25 minutos se han acumulado en 7 días.

Deberías invertir la mayor parte del tiempo que compartes con ella en generar confort (juego intermedio) de modo que ella se sienta cómoda cuando empieces la fase de la seducción.

LOS BESOS

El *kino* y los besos son generadores de confort, no parte de la seducción.

- Si llegas demasiado lejos en la seducción antes de haber generado suficiente confort, en el momento te sentirás como un estupendo jugador, pero no conseguirás a la chica cuando: *a*) fracase el mate del tonto y *b*) ella experimente el remordimiento del comprador al día siguiente.
- ¿Cómo sabrás cuál es el momento justo para besarla? Debes desarrollar tu intuición pasando tiempo sobre el terreno. Una buena regla general es no molestarse en intentar besarla hasta después de que te haya dado tres IDI. Por ejemplo: tocarte, reírse de tus chistes y reanudar la conversación cuando tú la dejaste languidecer.
- Lleva a cabo, conscientemente, las tácticas para besar que detallo abajo; tantas como desees en la cantidad de *sets* que desees. De este modo, desarrollarás tu inteligencia social con base en la experiencia.
- Técnicamente, espera a besarla y aislarla para generar confort dentro de los siguientes veinte minutos de haberla conocido. Esto no significa que, con el tiempo, deberías besar a cada chica en cada *set*, pero sí que deberías tener la habilidad de hacerlo consistentemente.
- Despierta emociones inherentes a ella. Controla y dirige cada momento compartido. ¡Por lo general, intelectualizamos demasiado! Sólo dile a la chica "shhh" y frota tu nariz contra la suya. Acerca tu boca a la oreja y aspira, susurrándole lo bien que huele. "Quiero besarte." Deja languidecer la conversación. Cuando ella la reanude, interrúmpela con un "Shh..." y un **beso.** "Bésame." "Hablas mucho. ¿Por qué no me besas?" "¿Te gusta que te muerdan el cuello? Porque, en este instante, lo único que quiero hacer es morderte el cuello." "¿Puedo morderte el cuello?". Si dice "¿Por qué?" significa que quiere que lo hagas. Si dice "No", no la muerdas. Dale un IDE, una DAV y luego repite la táctica.

La táctica del beso de Mystery
Le dices: "¡Shh! Hablas mucho. ¿Por qué no me besas?".
Si dice que sí, bésala.
Si dice: "Quizá", "¿Por qué?", "¿Qué quieres decir?" o "No sé", significa que quiere, pero siente timidez. Responde con un destello en los ojos: "Vamos a averiguarlo" y bésala. Considera acariciarle la parte de atrás del cuello para que vea que estás decidido y atente a la regla 90/10: tú avanzas 90 por ciento de la distancia y ella debe avanzar el restante 10 por ciento para besarte.
Si te dice que no, respóndele: "No dije que podías, boba, sólo me pareció que tenías algo en mente" (no preguntes "¿Por qué no?" , indica baja autoestima).
Si dice "Todavía no" o "Aquí no" significa que está abierta a hacerlo pero hay alguna cuestión logística (tal vez sus amigos están cerca).
Dile: "Entiendo" y ahora ya sabes que puedes simplemente mantener el confort y besarla más tarde en privado.

Practica para estar preparado ante cualquier tipo de contingencia.

¿Parece como si la mayoría de estas líneas implicaran pedirle permiso para besarla? ¿Es de cobardes? Son sólo consideraciones. He hallado que simplemente ir por el beso sin indicar tus intenciones puede a veces llevar a pasar por una situación embarazosa (más que un simple "no" de parte de ella). Es mucho

más fácil salvar las apariencias cuando ella dice no que cuando tratas de besarla y se aparta.

Dicho lo cual, no dudes en probar sobre el terreno todos los movimientos que se te ocurran para obtener un beso. Simplemente ve por el beso sin decir una palabra. Si gira la cabeza, usa la mano para hacer que la vuelva otra vez hacia ti y bésala de todos modos. Haz esta prueba cientos de veces. Prueba usar la técnica de la lluvia de ideas y luego prueba sobre el terreno todas las que puedas.

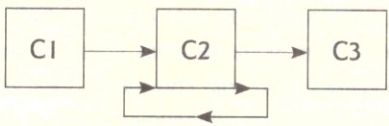
EL ENTORNO C2: TODO AQUEL LUGAR ADECUADO PARA GENERAR CONFORT SEPARADO DEL ENTORNO DE ENCUENTRO Y DEL ENTORNO SEXUAL

Cuando estás en C1, la presencia de los amigos o familiares de tu interés romántico puede, a veces, comprometer tus esfuerzos para generar confort. O tal vez, sencillamente, no tengas tiempo de sentarte con ella. Por la razón que fuere, cuando no puedes continuar generando confort en C1, tendrás que saltar de C1 a C2. Éstos son algunos ejemplos de entornos C2:

- Sentarse en un bar, café, restaurante tranquilo.
- Ir a mirar escaparates (en el centro comercial o en la calle).
- Caminar o conducir desde un entorno de confort a otro del mismo tipo.

Antes de abordar a una mujer en un entorno de encuentro, ten preseleccionado tu entorno de confort C2. Todo ligue exitoso inevitablemente saltará a C2. Puedes saltar entre dos entornos C2 tantas veces como sea necesario hasta que hayan pasado juntos el suficiente tiempo y hayas generado el suficiente confort como para que el cambio a C3 sea exitoso.

LOS SALTOS



Rutina de la evolución para cambio de fase de Style

Le digo que huele bien y le pregunto qué perfume lleva. Luego me inclino hacia ella, aparto su cabello hacia el costado y la huelo lentamente. "Mmmm, qué bien huele. La gente no le presta suficiente atención al sentido del olfato. Pero, habrás notado que los animales, antes de aparearse, siempre se olfatean mutuamente. La evolución nos ha programado para responder ante ciertas cosas. Estás programada para responder cuando alguien te huele". "Es como cuando alguien te jala de la parte de atrás del pelo. Notarás cómo los leones, cuando se aparean, siempre muerden y tiran mutuamente del extremo de la melena, justo de aquí" (como tengo la cabeza afeitada, en esta parte añado: "Esto es lo que más añoro de tener pelo"; si tienes pelo, dile: "Ésta es una de las cosas que más me gustan"). Entonces, deslizo la mano hacia arriba por la parte de atrás de su cuello y agarro un puñado de cabello desde las raíces y jalo hacia abajo. Ella dice "Mmmm..." y yo le digo "Lo ves...". Luego hablo sobre que, aunque nadie lo sabe, las zonas más sensibles del cuerpo son las que generalmente no tienen contacto con el aire, como ser la parte interior del codo (se la toco) y la rodilla (la toco también). En cualquier zona donde tu cuerpo se dobla, se retuerce o se pliega, existen millones de sensibles

El traslado desde un entorno de confort a otro se conoce como **salto**. Hay dos maneras de saltar: el **rebote** y el **puente temporal**. Rebotar significa trasladar a tu grupo a un lugar diferente esa misma noche. Tender un puente temporal significa hacer planes para verla en otra ocasión.

El rebote. Una de las maneras de cambiar el entorno de confort es hacer el cambio en ese mismo momento. Este cambio inmediato de lugar se conoce como **rebote** (como cuando un amigo te dice "Nos vamos para Mel's Diner. Hagamos un rebote").

En otras palabras, el propósito del rebote es ayudarte a lograr una transición exitosa entre entornos de confort para que puedas continuar pasando tiempo con tu interés romántico **esa misma noche.** ¡Con frecuencia, éstas son, en realidad, oportunidades estructuradas para que la mujer te persiga!

Ejemplos:

- Me volteo hacia la chica con la que estuve sentado por un tiempo en C1 y le digo: "Mis amigos y yo vamos a Mel's Diner a comer algo. Tú y tu grupo pueden apuntarse, si quieren".

De día

- "Estoy muerto de hambre; tengo que comer algo. ¿Te apuntas?"
- "Necesito comprar unos sobres y timbres en la oficina de correos. ¿Me acompañas?"
- "Voy a Melrose a comprar una camisa que necesito. ¿Vienes conmigo y comemos algo por ahí?"

De noche

- "Tenemos invitaciones para un club mejor. ¿Te apuntas?"
- "Estoy muerto de hambre. Vamos a comer algo."
- "Nos vamos al lado, a sentarnos un rato. ¿Se apuntan?"

Rebota tan a menudo como sea necesario. Quédate en cada entorno de confort con tu objetivo todo el tiempo que haga falta hasta que, finalmente, puedas hacer con ella un rebote hacia tu casa y un desplazamiento hacia tu dormitorio. Sólo que no intentes rebotar demasiado pronto o ella no se sentirá aún lo suficientemente segura como para acceder. Por lo general, los rebotes tienen éxito cuando los intentas entre los 25 y 40 minutos posteriores a haber abierto el *set*.

La mejor manera de calibrar el momento adecuado para los rebotes es practicarlos con la mayor frecuencia posible. Desarrollarás tu intuición con base en estas experiencias.

pequeñas terminaciones nerviosas que liberan endorfinas. Entonces, la tomo del brazo, lo doblo un poco y le doy un erótico mordisco a la parte interior del codo (en esa arruga donde se dobla). Por lo general, se estremece y hago que corrobore lo agradable de la sensación. [Nota para los menos experimentados: si no sabes cómo morder con erotismo a una chica, aprende antes de hacer esto. Tomas un gran trozo de piel (¡no un pellizco!) y lentamente, con firmeza deslizas los dientes hasta que se juntan y liberas la piel. Podrías practicar antes con tu codo.]
Después digo: "Pero ¿sabes qué es lo mejor del mundo?... Un mordisco... justo... aquí". Y señalo el costado de mi cuello (y siempre añado: "Esto tiene que ver con que ése es el lugar donde la yugular está más expuesta y como las mayoría de las fantasías sexuales están relacionadas con la sumisión y la vulnerabilidad, esto despierta todas las fantasías"). En ese momento, dejo al descubierto mi cuello y digo: "Muérdeme justo aquí" como si esperase que lo hiciera. Cincuenta por ciento de las veces lo hará. Si no accede, me alejo con calma (castigo), espero algunos segundos y luego me vuelvo otra vez y repito: "Muérdeme justo aquí". Por lo general, esta vez sí lo hace.
La mitad de las veces el mordisco no es bueno. Si es así, la corrijo diciendo: "No es así como se da

un buen mordisco. Ven aquí". Entonces le doy un buen mordisco en el cuello y le indico que "intente de nuevo". La segunda vez, SIEMPRE hace un buen trabajo.
Ahora mírala a los ojos, sonríe con picardía / aprobación y dile, muy lentamente: "No está nada mal". Luego échale un vistazo a su boca, mírala otra vez a los ojos y... sí... finalmente... puedes... si quieres... y si ella está dispuesta... eh... ¡besarla!
Procedimiento: olerla-jalarle el pelo-tocarle el codo-tocarle la parte de atrás de la rodilla-morderle el codo-me muerde el cuello-le muerdo su cuello-mirada triangular-beso.

El puente temporal. La segunda manera de saltar entre los entornos de confort es **quedar para otro día**. Esto se conoce como **puente temporal**.

El llamado "cierre con número" ("conseguí su número") no es en absoluto un cierre. Existe solamente un tipo de cierre, en realidad: **el sexo**. ¿Eres alguien que cierra?

A propósito, tampoco existe lo que se ha llamado "cierre con beso", ya que besar es sólo una táctica generadora de confort. Del mismo modo que jalarle la parte de atrás del pelo no es un "cierre con tirón de pelo" ni morderle el cuello es un "cierre con mordida de cuello". Éstas son, simplemente, tácticas para generar confort entre ustedes.

Entonces, el puente temporal, ¿qué es? Un movimiento optativo en tu juego, que realizas sólo si no puedes seguir la estrategia estándar de hacerla rebotar para obtener comida y al final sexo. Después de todo, si ambos tienen tiempo e interés, ¿no es mejor continuar en ese momento en vez de algún otro día?

Pero puede pasar que ella no esté dispuesta a rebotar. Quizá la logística se fastidió, sus amigos están allí o tan sólo no has tenido la oportunidad de generar suficiente confort como para que ella acepte tal escalada. ¿Entonces qué? Pues, entonces, intenta generar todo el confort y confianza que puedas y luego tender un **puente temporal**.

Mientras están hablando dile: "Cómo me gustaría seguir charlando contigo pronto" y luego, cuando ella manifieste que piensa lo mismo, saca el bloc de notas y el bolígrafo como si ella te lo hubiera pedido y le dices: "Dame tu número".

Si el marco es coherente se comportará como si hubiera sido idea de ella y accederá. Todo depende de la energía. ¿Hay algo entre ustedes? Cuando hay algo entre dos personas todo parece fluir tan naturalmente... En vez de buscar formas ingeniosas de pedirle su número, concéntrate en lograr esa química.

Ayer fui a un centro comercial y en la atestada zona de comidas me senté junto a un anciano, con mi plato "hecho en Japón". El hombre comenzó a hablarme sobre una cosa y otra: de cómo las patinetas solían ser sólo ruedas de metal sobre paneles de madera, y ahora eran de fibra de vidrio y hablaba sin cesar. Bueno, yo sólo quería comer así que me limité a asentir con la cabeza pero no deseaba invertir en la conversación (nada personal, el hombre era razonablemente agradable y todo, sólo que... no era mi tipo. ja, ja).

El propósito del puente temporal es simple: salvar la brecha temporal que los separa. **Ahora** estás con ella y el puente temporal te permitirá volver a estarlo para poder continuar. Recuerda, el cortejo se extiende desde el **encuentro** al **sexo**, no desde el encuentro al número de teléfono. El simple hecho de conseguir un número no constituye un puente porque un puente debe unir dos orillas. No hay seguridad de que un número conduzca a otra orilla. Cuando la llamas te quedas atascado, intentando fijar una fecha para volver a verse. Si hubieras hecho eso desde un inicio no habrías necesitado su número.

Un puente temporal te conduce a un momento y lugar determinados en los que estarás con ella nuevamente para continuar el cortejo. Esto es algo que dibujaste en la imaginación de ella; quizá hasta hayas llevado a cabo una rutina para ese propósito.

Por el contrario, sólo conseguir un número es nada más que una escalera al cielo. No te llevará mucha práctica antes de empezar a conseguir números de

teléfono y advertir que todos ellos se están volviendo borrosos o desmenuzándose. Hacer esos números más sólidos es algo serio.

Trata de fijar **día y lugar** para reunirse nuevamente y hacer algo juntos. Deberías tener preparados dos o tres puentes temporales para aquellas situaciones en que no puedas hacer un rebote.

Algunos ejemplos:

- "Mañana voy al centro comercial a recoger unos zapatos. Acompáñame y podemos ver aparadores."
- "Tengo que ir a llevar algunas cosas a mis hermanas. Hazme compañía para no ir conduciendo solo. Paso por ti a las ocho de la noche."
- "Tengo una cena dentro de dos semanas. ¡Tienes que venir!"
- "El jueves iré al Magic Castle de Hollywood para ver un espectáculo de magia. Me gustaría que me acompañaras. Intercambiemos números para estar en contacto."

Nota cómo ya tienen una razón para volver a verse. Si te limitaras a conseguir su número tendrías que intentar convencerla de verte otra vez. Ni siquiera necesitan intercambiar números de teléfono; eso se ajusta demasiado al estereotipo de **marco de cita**. Si no accede a verte otra vez es porque no generaste suficiente valor y confort, y el número no hubiera cambiado eso.

Tener juego sólido es más importante que conseguir números de teléfono. Un juego sólido conlleva números sólidos.

En el tercer ejemplo podrías conseguir el número (¡tienes dos semanas para organizar una cena! Llámala al día siguiente y establece un mayor *rapport* por teléfono. El tiempo que pasan al teléfono cuenta para totalizar las siete horas, es simplemente otra forma de convertirte en parte de su vida normal.

Si entre ustedes hay suficiente confort, pueden quedar para encontrarse en alguna parte, sin siquiera intercambiar números, y ella irá. Pero si no hay suficiente confort el número se **borrará**, lo cual significa que de todos modos no te valía para nada. De modo que no le des demasiada importancia a conseguir números, practica el **juego sólido**.

Escoge lugares convenientemente cerca de tu casa o sitios donde tú de todas formas planeabas ir. No te desvíes de tu camino para encontrarte con una chica que puede faltar a la cita. Ten una vida. Cuanto más apasionante sea ésta, más deseará la chica convertirse en parte de ella.

No la cites para "tomar un café". Dile en cambio: "Tengo que encontrarme con mi amiga Diane en el café para llevarle una página que diseñé para una revista alternativo. Encontrémonos allí".

Yo no escatimaba IDE. No quería decirle: "Por favor, no me hable" porque eso hubiera sido grosero y agresivo. Pero desvié la mirada, abrí una revista y me puse a hojearla mientras él me hablaba, me concentré realmente en mi comida y respondía sus preguntas con agudezas. Bien, muchas mujeres se encontrarán en la misma posición en que estaba yo con ese extraño hombre. No estoy diciendo que debas renunciar a una chica cuando te dirija algunos ide, ya que siempre puedes revertirlas, como hubiera podido hacerlo este buen hombre si hubiera abordado un tema que me resultara fascinante y quizá hubiéramos compartido una conversación (un buen recordatorio de lo importante que es hablar de algo intrínsecamente interesante). Pero imagina que este anciano hubiera tratado de conseguir mi número al finalizar esa conversación. Piensa lo raro que resultaría eso. Es decir, yo he conseguido otras veces números de hombres. Así es como uno se hace amigo de otros hombres. Pero imagínate que este anciano quisiera "salir por ahí conmigo". Yo diría: "Eh, no gracias". Él no me está ofreciendo valor alguno y tampoco siento una conexión entre nosotros. Pedirme mi número en tales circunstancias sería un intento de forzar familiaridad, lo cual es raro, mientras que a la vez estaría pidiendo *rapport* conmigo, lo cual pondría de manifiesto que

se esfuerza demasiado. Ambas son graves DEV. Te cuento esta historia porque, con lo inquietante que parece, esto es lo que hacen muchos tipos que someten a las mujeres a esos mismos treinta segundos de aburrida charla y luego intentan ligar con ellas pidiéndoles su número. Las mujeres guapas son ultrasensibles a esto (ya han pasado por esta experiencia un montón de veces). Así que cuando intentes construir un puente temporal, hazlo de un modo natural. Busca una razón para que se vean de nuevo y juega un juego sólido.
No seas como el anciano de esta historia.

JUEGO EN EL TELÉFONO[1]

A medida que entras al terreno y practicas tu juego, comenzarás a acumular números de teléfono. Siempre llega un momento en que el artista venusiano se pregunta: "¿Qué hago con estos números?¿Cómo los transformo en oportunidades de tener sexo?".

A menudo, sucede lo siguiente: el artista venusiano ha estado en el terreno por determinado número de semanas o meses y, finalmente, consigue un número significativo para él. Quizá le fue en verdad bien con un *set* o ella es particularmente guapa o tal vez no se ha acostado con nadie desde hace un tiempo. Por la razón que fuere, quiere hacerlo bien para poder conseguir a la chica. Incluso puede publicar en un foro o llamar a un amigo con buen juego para preguntarle "¿Qué hago con este número?". "¿Cómo puedo conseguir a la chica?". ¡No quiere estropearlo!

Y, precisamente, es ahí donde está el problema. No puedes permitir jamás que un número se vuelva tan importante para ti, del mismo modo que no puedes dejar que te importe un cortejo determinado.

Abrir *sets* y llamar a los números que consigues son actividades que debes repetir constantemente sólo para practicar.

Si estoy por abrir mi sexto *set* de la noche y sé que no será el último de hoy (y que habrá más mañana por la noche y en el futuro) no voy a preocuparme tanto por el resultado. En cambio, voy a concentrarme en el proceso y a jugar con él. Puedo practicar mi destreza mientras que, al mismo tiempo, emito una vibración natural con el subtexto: *No me importa si lo estropeo.* Irónicamente, esto redunda en un mayor índice de éxito.

Lo mismo se aplica para las llamadas telefónicas y citas (que para el artista venusiano son básicamente puentes temporales). Tienes que hacer muchas o tu habilidad nunca mejorará. No puedes tomar en serio ninguna llamada o cita. Sólo lo haces para practicar. Disfruta el proceso. Acepta la posibilidad de perder y aprender de la derrota.

No debes salir de un *set* justo después de conseguir el número de teléfono. Quédate a charlar por algunos minutos más. De lo contrario, sigues el mismo patrón de juego que todos los demás tipos a los que ella plantó y que consiguieron el número un instante antes de marcharse.

No hagas del número en sí mismo la finalidad de todo esto. El puente temporal es la finalidad. Quizá ustedes dos discutieron si ir a comer sushi o a una exposición de arte, lo que sea. El punto es que el número es un incidente no una meta. Mientras estés en los *sets*, practica tu habilidad para tender puentes y, mientras tanto, recolectar números.

He aquí algunas ideas para jugar estando al teléfono:

[1] Extraído de Mystery's Lounge. Artículo original de Lovedrop sobre el juego del / al teléfono. La comunidad online exclusiva para los practicantes del Método Mystery, exclusiva para quienes han asistido o asisten a un *bootcamp*. Proporciona un entorno para la discusión y desarrollo de destrezas probadas sobre el terreno, tácticas y técnicas del MM. *(N. de la T.)*

- No supongas que todas las llamadas deben hacerse con el propósito de concertar citas. ¿Es así como usas el teléfono cuando hablas con tus amigos?
- Llámala poco después de haberos conocido (esa misma noche) para charlar con ella por algunos minutos, luego déjala.
- Llámala al día siguiente o bien dos días después de haberos conocido y charla con ella. Luego déjala. De esta manera, pareces no estar necesitado y estás condicionándola para aceptarte como parte de su vida normal. No uno de los tipos del bar o una fantasía del club de sábado por la noche, **sino una persona real, una parte común y corriente de su vida.**
- Llámala cuando estés en un sitio divertido, como llamarías a tus amigos, sólo para invitarla a ir hasta allí a reunirse contigo. Vaya o no, tú estás pasándola bien sin ella y lo sabe.

El tiempo que pasan al teléfono cuenta como tiempo de confort (como parte de las siete horas). Úsalo entonces como una oportunidad de generar confort, conviértete en una persona agradablemente locuaz y empieza a practicar. Sólo el tiempo al teléfono te brindará la práctica que necesitas para transmitir sensaciones por ese canal.

Si hablas con la chica del modo que se describió arriba, es probable que ella empiece a insinuar sus deseos de un encuentro (en especial si le cuentas sobre las actividades divertidas y los amigos con quienes lo pasas bien en tu vida cotidiana). Además, es perfectamente razonable si quieres organizar una actividad y ver si pica. Si no lo hace, no lo conviertas en un problema: tu vida es divertida y gratificante con o sin ella. Conseguirás a alguien más (de paso, deberías transmitirle esta actitud, pero como un subtexto, nunca de modo explícito).

Aun si la chica no ha aceptado una oferta para reunirse contigo (o, mejor aún, si no ha hecho una oferta propia) **no hay de qué preocuparse** porque tan pronto como cuelgues después de hablar con ella, aún tienes que llamar a otras cinco, diez o veinte chicas y practicar el mismo juego telefónico con ellas. Ésta es la pieza más importante del rompecabezas. Tener ese único número y preocuparse por el temor de estropearlo todo es vivir con la actitud equivocada. Deberías salir al terreno a practicar tu juego con regularidad para manifestar un círculo social de potenciales opciones. En algún momento estarás consiguiendo números de teléfono con regularidad y completando una rotación de llamadas con igual regularidad. **¡Es difícil preocuparse por un número de teléfono en particular, cuando sabes que todavía te falta llamar a otras cinco chicas!** Todo contribuye a la práctica y en tu voz se notará la falta de necesidad.

NOTA SOBRE "RAJARSE"

Siempre habrá un porcentaje de mujeres que se acobardarán. Las chicas tienden a cambiar de parecer. No sólo se echan atrás contigo, lo hacen con sus amigos, familiares y a menudo hasta consigo mismas.

De todos modos, sigue llamándolas. **Ponlas en la rotación**. Hay un componente azaroso en el juego. A veces, una chica que en verdad te gusta no te responde las llamadas. A veces, una chica que no era tan sólida de pronto está dispuesta a ir a tu casa y acostarse contigo. ¡Nunca se sabe! De manera que mantenlas en la rotación y sigue adelante con la práctica. Nunca tomes en serio un número de teléfono. **A medida que mejore tu juego, disminuirá el porcentaje de "rajadas".**

Por lo tanto, sigue trabajando en las demostraciones de valor, la atracción, la calificación y el confort. Continúa trabajando en condicionar a las chicas a perseguirte e invertir en la interacción. Cuanto más sólido el juego, menos plantones tendrás que manejar.

A menudo ni siquiera puedes lograr que tome la llamada. Pues qué bien. Quizá sea el **remordimiento del comprador**. Tal vez sus amigos la disuadieron. Quizá se le acaba de morir el gato. Déjale un mensaje y llama a la chica que sigue. Sal a practicar esta noche. Esto es un estilo de vida.

LAS CITAS[2]

En un punto de mi juego descubrí que era fácil aislarse con una chica. Yo podía ligar con un *set*, conseguir un número, llamarla algunos días después y pronto ella estaría sentada sobre mi cama, viendo una película conmigo.

Pero el problema era que no había hecho suficiente A3 o confort como para escalar. Existía en mí esta extraña presión interna para hacer un movimiento aunque ella no estuviera preparada para que lo hiciera y fuera incómodo (y después no tendría más noticias de la chica en cuestión). Descubrí que podía llevar mujeres a mi casa pero no podía hacer que sucediera algo después de aquel punto.

La solución, para mí, fue **diseñar un plan de citas concreto que pudiera repetir una y otra vez**, una rutina que pudiera practicar con muchas chicas diferentes hasta que lograra que mi juego de citas fuera estable. Si consigues números pero no logras llevártela a la cama, es útil practicar tu juego de citas de un modo estructurado.

Cuando diseñaba mi cita, decidí que debía hacer tantos cambios de lugar y pasar tantas horas juntos como me fuera posible. Trasladarse y rebotar son poderosos generadores de confort, de manera que incluí estas ideas en mi rutina de citas. He aquí lo que elaboré:

[2] Del Mystery's Lounge. Artículo original de Lovedrop sobre las citas.

- (Al teléfono.) "Vamos a comer sushi el miércoles en la noche como dijimos. Hay un buen lugar cerca de donde vivo. Ven a eso de las 7 y saldremos a comer".
- **7:30 p.m.** La chica llega a mi casa. Yo bajo, pero "olvidé" algo, de modo que tenemos que volver a subir "un segundo". Ella entonces ve mi bonito departamento con vista a la bahía y lanza varios *oohs* y *ahhs*. Luego le meto prisa para que bajemos y conducimos hasta el sushi bar. Felicitaciones a David DeAngelo, de *Double Your Dating*, por este truco. ¡De esta manera haces que se familiarice con tu casa para que no sea **un gran problema** o no tenga **miedo a lo desconocido** cuando regresen! Mejor aún, esto despierta su curiosidad por mi departamento ya que le metí prisa para que nos marcháramos.
- **8:00 p.m.** Estamos en el sushi bar. Tengo un repertorio de rutinas que siempre hago... no puedes servirte tu propio sake, voz de japonés, enseñarle a usar los palillos, etcétera. Los detalles específicos no tienen importancia. La mayor parte del tiempo en este lugar la uso para disfrutar las sensaciones, practicar el confort, jugar el juego de las preguntas, leerle las manos... lo que sea. Para conocernos mejor.
- **9:00 p.m.** "Enfrente toca hoy una buena banda. ¡Vamos a echar un vistazo!" Todos los miércoles una banda que parodia el rock de los ochenta toca al frente de este sushi bar. Tengo una tarjeta VIP para el lugar, así que no tenemos que esperar para entrar. Nos vamos para allá, pero la banda aún no ha empezado a tocar. Entonces bebemos algo y uso más material para generar confort, junto con algo de tira y afloja para mantener la tensión sexual.
- **10:00 p.m.** Abren la sala de conciertos y entramos (otro cambio de lugar). Como el sitio se llena la guío a través de la muchedumbre o la rodeo con mis brazos para protegerla. La banda entra poco después y ella pasa las siguientes dos horas ya sea riéndose de sus diálogos cómicos o coreando viejos clásicos del rock.
- **Medianoche.** Conducimos de regreso a mi departamento. Le digo: "Bien, puedes subir, pero sólo por unos minutos. Mañana tengo que trabajar".
- **12:30 a.m.** Estamos sentados en mi balcón besándonos y acariciándonos. La tomo de la mano y digo: "Vamos a hacerlo como una pareja de adolescentes". La guío de regreso a mi dormitorio y tengo sexo con ella. Observa cómo esta rutina me permite hacer muchos cambios de lugar, pasar tiempo con la chica y también practicar otras partes de mi juego. Cuando necesito atraerla puedo ser arrogante y fresco y usar la dinámica frío-calor. Puedo mantenerme examinándola y calificándola y puedo trabajar en la generación de confort y en la *kinoescalada*. Esto sólo sucede dentro de una estructura de cita que es posible repetir

cada semana con una mujer nueva y practicar hasta que sea sólida. Y vaya si lo es, con esta rutina ligo más que Colin Farrell.

He aquí otra rutina de cita que elaboré recientemente para usar los sábados en la tarde:

- **10:30 a.m.** "Qué hermoso día. Me voy a almorzar a la playa cerca de casa. ¿Qué tal si vienes para aquí y vamos juntos?"
- **12:00 p.m.** Déjala subir unos minutos y luego métele prisa para salir. Conduce hasta la calle principal y estaciona.
- **12:15 p.m.** Hay un lugar para jugar billar, donde sirven comida. Pasamos una o dos horas allí, almorzamos y jugamos un poco al billar. Mientras, continúo con mi juego, generando confort, etcétera.
- **2:00 p.m.** Rebotamos por diferentes sitios de esa calle. Entramos en locales de ropa y me pruebo algunas cosas. Hay un local en particular que tiene máscaras, pelucas y otras cosas interesantes. Entramos a una tienda donde venden objetos de época y me pruebo más cosas.
- **4:00 p.m.** Luego de algunas horas de rebotar juntos por allí regresamos a mi coche.
- **4:15 p.m.** Camino a casa pasamos por la tienda "para comprar algunas cosas" para la guarnición para un asado. Recorrer juntos la tienda es una buena manera de activar fantasías domésticas a nivel subconsciente en su cerebro. Ella también se interesa por escoger lo que vamos a comer.
- **5:00 p.m.** Regresamos a mi casa. Preparo unas copas y enciendo el fuego. Contemplamos juntos la puesta de sol. Besos, caricias, etc.

Observa que a ella todos los cambios de lugar le parecen perfectamente espontáneos, pese a estar planificados de antemano. De modo que la experiencia le resulta divertida, con constantes cambios y sin presión.

Tú controlas todo esto y practicas tu juego durante el proceso.

Diseña un plan de citas (o varios) que puedas ejecutar repetidas veces.

Incorpora a la cita toda la logística que te resulte útil. Diseña las siete horas. Diseña los cambios de lugar. Diseña todo de modo tal que concluya con ella en tu casa.

Hazlo una y otra vez con muchas chicas. Concéntrate en mejorar tu habilidad y en mejorar tu rutina de citas. No te lo tomes demasiado en serio.

EL ENTORNO C3: TODO ENTORNO DE CONFORT DENTRO DEL ENTORNO SEXUAL

C3

No puedes saltar a C3 hasta después de haber generado suficiente confort con la mujer. Los siguientes son ejemplos de entornos C3:

- Sentados en el sofá de tu salón.
- En la tina de hidromasaje, a una corta distancia de tu dormitorio o de la cama en un cuarto de hotel.
- Sentados en el sofá de la recepción del hotel, cerca de habitación.

Dado que todo cortejo exitoso conducirá inevitablemente al entorno C3 o entorno sexual, toma todas las medidas necesarias para asegurarte de tener un agradable entorno C3 de generación de confort antes de abordar a una mujer en un entorno de encuentro.

EL ENTORNO SEXUAL

La mayoría de los entornos de encuentro, incluyendo muchos de los que son para generar confort, son escenarios inadecuados para la intimidad sexual. De manera que el participar de la seducción mutua requerirá saltar a un entorno sexual.

Un entorno sexual se caracteriza por su privacidad. También debe estar ubicado muy cerca de un entorno C3 de generación de confort, de modo tal que cuando llegue el momento tengan que desplazarse una distancia corta. Por ejemplo, tu dormitorio, que está muy cerca de tu salón.

El mejor entorno de seducción es aquel que te permite un completo control de la situación; como, por ejemplo, el dormitorio de tu propia casa o departamento. Allí, son relativamente pocas las variables (llamadas telefónicas, compañeros de casa, padres, mascotas, etcétera) que pueden dificultar tu éxito.

Considera las diferentes ventajas y desventajas de los siguientes entornos para el sexo:

- Un coche
- Un cuarto de hotel
- La sala o dormitorio de un amigo
- El dormitorio de la mujer
- Tu dormitorio

Algunos entornos C3 de generación de confort, como el salón de una casa, pueden ser también buenos lugares para tener sexo. Si estás en un entorno de ese tipo, no será necesario un desplazamiento hasta un lugar adecuado para tener sexo.

Consigue un entorno sexual antes de abordar a una mujer en un **entorno de encuentro**. No dejes al azar el éxito de tu juego final.

TRASLADARSE DE UN ENTORNO C3 A S1

Estoy con una mujer en la sala de mi casa, mostrándole algunas breves películas caseras cómicas. Estamos en C3. Pongo algo de música, enciendo la *hookah*[3] y fumamos juntos. Inhalo el humo de la pipa y luego lo exhalo dentro de su boca. Lo hacemos varias veces.

Después de compartir intimidad, abrazándonos y besándonos, avanzamos al juego previo. Ambos estamos excitados mientras la tomo de la mano guiándola hasta mi dormitorio, le entrego una caja de cerillos y le digo: "Toma, enciende las velas mientras voy por el incienso". Luego pido: "¿Podrías bajar las persianas? Voy a lavarme las manos". Un minuto después estoy de regreso. "¿Por qué no te lavas las manos mientras enciendo el incienso?" le sugiero, indicándole dónde queda el cuarto de baño.

Preparar juntos el escenario de seducción de esta manera es similar a lo que hacen las parejas estables. Esa conducta ritualista resulta familiar y genera confort.

Advertencia: No hagas este movimiento hasta que hayas calificado adecuadamente y generado confort entre ustedes. De lo contrario, activarás su defensa antizorra, su remordimiento del comprador o ambas cosas.

Para complicar más las cosas, si se abre la ventana de la oportunidad y la desaprovechas, no esperes que esto se repita; rara vez sucede. Por ejemplo, ella puede irse a casa y hacer una racionalización retrospectiva de las causas por las que no sucedió nada. En interés de la práctica y del progreso rápido, ante la duda, intenta escalar. Aun si te equivocas, al menos mejorará tu calibración.

[3] Especie de pipa, también conocida como *shisha*, originaria de la India y Pakistán, que hoy en día goza de popularidad por todo el mundo. Se la usa para fumar tabaco común o saborizado. Fumar *shisha* se ha convertido en una actividad social en muchos países occidentales. *(N. de la T.)*

S2: RESISTENCIA DE ÚLTIMO MOMENTO

Toda mujer tiene programado en su mente un circuito de conducta cuya finalidad es protegerla de embarazarse de un hombre que no tiene intención alguna de quedarse a su lado para ayudarle a criar al niño. La conducta de resistencia que este circuito emotivo provoca justo antes de la primera vez que va a tener sexo con alguien se llama **resistencia de último momento (RUM)**. A ti te corresponde ayudarla a superar esta incómoda emoción, si se presentara. Desde una

perspectiva evolutiva, tener sexo conlleva un riesgo e inversión mucho mayores para la mujer que para el hombre. La RUM es su última línea de defensa antes del punto sin retorno.

El **umbral** RUM de una mujer puede diferir entre una y otra, e incluso en una misma mujer va a cambiar dependiendo del valor del hombre con el que está a punto de acostarse y de otras circunstancias. He aquí algunos disparadores comunes:

- Besarla
- Tocarle los pechos
- Quitarle la blusa
- Quitarle el brasier
- Quitarle los pantalones
- Quitarle la tanga.
- Tocarla
- Sexo oral (darlo o recibirlo)

SUPERAR LA RESISTENCIA DE ÚLTIMO MOMENTO

"Secuestraste mi cerebro..." Tu interés romántico puede no parecerte lo suficientemente adecuado para ti. Ella puede creer que si se entrega con demasiada facilidad tú simplemente no avanzarás más. Ésta es la razón por la que es tan importante que en A3 ella sienta que sus esfuerzos están siendo recompensados y que te está ganando. Si falta esto, las chicas pierden el control justo antes de tener sexo y dicen: "¿Por qué yo? ¿Por qué te gusto?" o "Ni siquiera te conozco...". Si dijeras, "Linda, simplemente no puedo dejar de pensar en ti", esto sería un antídoto contra su RUM, pero sólo si lo hubieras dicho horas antes en C2. Si lo dices cuando estás en la cama con ella pensará que estás mintiendo para hacer que acceda a lo que le estás pidiendo. En cambio, transmítele seguridad repetidamente a través de las tres fases de confort; que tu cerebro ha sido secuestrado, que no puedes evitar pensar todo el tiempo en ella y que el sentimiento es cada vez más fuerte.

No la asustes ni la acoses. Sólo dile que está en tus pensamientos con más frecuencia de la que creías posible y que eso te preocupa un poco.

"Deberíamos detenernos..." La técnica principal en el arsenal de la RUM es la **resistencia simbólica**, generalmente de naturaleza verbal, en tanto que en el nivel físico continúa la escalada. Ella puede decirte: "Cariño, deberíamos ir más despacio". ¿Cuál es el propósito de esto?

El escenario ideal implica una creciente tensión sexual que, en algún punto, dispara una pérdida absoluta del control (y por lo tanto responsabilidad).

Ella no puede evitar sentirse dominada por el deseo. **No es por su culpa**. La sorprendió una fuerza incontrolable: la fuerza de la naturaleza. La resistencia simbólica es necesaria para hacer verdadero ese sentimiento. Si no te resistes tú, lo hará ella.

Si es ella quien opone resistencia, la mejor respuesta es concordar con ella e incluso repetir sus palabras. Si dices que no estás de acuerdo simplemente le estás dando algo a lo que oponerse. No le des "**tracción**" a través del desacuerdo.

Si estás quitándole la ropa y te dice: "Deberíamos detenernos" simplemente dale la razón... y luego continúa. "Lo sé, cariño", le respondes mientras sigues desvistiéndola. "Deberíamos detenernos."

QUE TU JUEGO SEA SÓLIDO

Su circuito emocional está diseñado para seleccionar a un hombre de alto valor en quien ella confíe y con el que tenga vínculos de pareja. Si tu juego es firme, su RUM dejará de ser un gran problema. Así que examina tu juego básico.

- ¿Eres una persona sana, ambiciosa, que se siente a gusto en sociedad? ¿Siempre transmites que no estás necesitado?
- ¿Ya has demostrado valor a través de la preselección, el interruptor "líder de hombres" (inteligencia social y prueba social), la estimulación emocional, el control del marco, etc.?¿Ella te ha perseguido y ha invertido de otro modo en la interacción?
- ¿Hiciste pruebas de sumisión? ¿Obtienes *kinoescalada* y sumisión?
- ¿Ella siente que se ha ganado tu interés? ¿Le has demostrado tu creciente vínculo de pareja con ella usando calificadores y otros idi?
- ¿Has generado confort y confianza a lo largo de siete horas y a través de varios cambios de lugar?
- ¿Usaste la trama para dar celos para que ella esté segura que quiere estar contigo?

HIELO

Si la RUM parece insalvable, crea hielo: enciende la luz, apaga la vela, revisa tu correo electrónico, vete a la cocina o saca un tablero de damas y desafíala a una partida. El poder de esto reside en que parezca sincero. Si te viera enfurruñado o enojado, demostraría que su negativa te afectó. Simplemente actúa como si sencillamente hubieran apagado tu circuito de excitación. Ella experimentará una sensación de pérdida que le permitirá elevar el nivel de su umbral RUM.

S3: SEXO

Tener sexo con una mujer por primera vez es el momento que habías estado esperando, la culminación de tus esfuerzos, la recompensa por tu dominio de las artes venusianas. Volviendo sobre la analogía con las artes marciales presentada en el capítulo 2, Bruce Lee entrenaba por una razón; en algún momento llegaría la hora del combate. Sin embargo, irse a la cama con alguien no significa sólo la conclusión exitosa del cortejo, que es el sello del Método Mystery. Además, la seducción abre una nueva puerta hacia el comienzo de la próxima fase de tu relación con una mujer.

Durante el primer encuentro sexual concéntrate en hacerla sentir cómoda, en divertirse y en jugar, llevando vuestra conexión a un nivel más alto. A menos que ambos compartan un interés sobre el que hayan llegado a un acuerdo, deja lo escabroso para después. Cuando estés desvistiéndola lentamente por primera vez, susúrrale al oído lo hermosa que se ve bañada por la luz de las velas, no le preguntes si puedes atarla a la cama.

Definitivamente, la primera vez que te acuestes con ella, deja el látigo y las cadenas en tu caja de juguetes.

Practicar el sexo seguro es siempre extremadamente importante; pero, sobre todo, la primera vez que estás con una chica en particular. Asegúrate de usar protección por tu bien y el de ella. La irresponsabilidad en tu primer encuentro sexual con alguien no será una buena receta para generar confianza mutua. Es más, si por irresponsable te contagias una enfermedad de transmisión sexual tu juego se verá gravemente restringido. Eso en el mejor de los casos. No es necesario decir que los compañeros sexuales que no usan protección pueden incluso poner en peligro la vida de ambos. Nada justifica correr semejante riesgo.

Al poner cuidado en elegir tu objetivo sobre el terreno, confirmar luego la validez de tu elección a través de las fases de atracción, generación de confort y seducción, habrás elegido una mujer cuya belleza y calidad te impulsarán a tener sexo con ella muchas veces. En el capítulo 1 mencioné el record de anotación de Wilt Chamberlain (no, no el de 100 puntos en un juego, sino el de 20 mil mujeres en su cama). Años después, sin embargo, hizo la famosa declaración de que hubiera preferido dormir con una mujer 20 mil veces. Sí, probablemente eran sandeces. Sin embargo, da a entender que incluso un prodigioso artista venusiano como Wilt *the Stilt*[4] finalmente comprendió que, en algún nivel, la realización sexual implica más que coger con alguien una vez. También está lo feliz que te hace que una mujer te llame para decirte lo maravilloso que fue estar contigo, y ni hablar de la sensación de los siguientes encuentros que resultan aún más eróticos que el primero porque ambos se sienten más cómodos.

Si tienes sexo con una mujer sólo una vez y desapareces, cuando ella desea que te quedes en su vida para algo, un circuito de protección en su mente la castigará, a veces severamente, por poner en peligro sus propósitos de

[4] Traducido significa Wilt el Zancos. Se mantuvo en inglés para que conservar la rima del apodo. *(N. de la T.)*

supervivencia y reproducción. Me han dicho que para una mujer es como si le hubiesen robado algo muy importante y no es ético someter a alguien a tales sentimientos de dolor y arrepentimiento.

PUNTOS DE RUTA Y PUNTOS DE FRICCIÓN

Cada vez que un artista venusiano abre un *set* e inicia el juego, es probable que encuentre los mismos puntos de ruta en su viaje desde el primer encuentro a la primera relación sexual. Éstos incluyen:

- Apertura del *set*.
- Punto de enganche [Oleada de IDI.]
- Captura en el *set*.
- "Entonces, ¿cómo se conocieron?"
- Introducción de *kino* en plan de broma.
- "¿Te gustaría acompañarnos?" [Optativo.]
- Ella se califica o te persigue de alguna forma.
- Aislar al objetivo para generar confort.
- Umbral de sumisión.
- Besos.
- Puente temporal.
- "Su amiga y yo nos gustamos, no tienen problema, ¿verdad?" [Ahora eres explícitamente "un artículo".]
- Rebotar al entorno C2.
- Rebotar al entorno de seducción.
- Superar la RUM.

La importancia de los puntos de ruta está en que todos ellos tienen que ocurrir en algún momento en todos y cada uno de los *sets*. Si tu juego no está en el nivel que te gustaría, determina cuál de los puntos de ruta es el que te está causando más problemas y durante la práctica concentra tus esfuerzos en él.

Todo artista venusiano encuentra, además, puntos de fricción, es decir, partes de su juego que están causándole problemas. Incluso los mejores artistas los tienen y se esfuerzan por superarlos. En realidad, si alguien se niega a discutir sobre sus puntos de fricción, probablemente esa persona no sea en absoluto un artista venusiano, sino un *fruscaven*,[5] también conocido como un *frusco*.

Siempre que tu juego pasa de nivel, te encontrarás con nuevos desafíos y nuevos puntos de fricción. Este proceso termina sólo cuando logras el dominio de las artes venusianas, momento en el que ya no tienes puntos de fricción de peso. La frustración a menudo aumenta con la habilidad en los primeros dos

[5] Término usado en comunidades de seducción online de España, cada vez más empleados por los hispanohablantes. *(N. de la T.)*

suerte (que requiere oportunidades al azar). Ambas aumentan exponencialmente jugando con los números.

- Si consigues números, pero no sexo, te ayudará practicar las citas de un modo estructurado.
- Diseña un plan de citas que puedas repetir una y otra vez para practicar.
- Incorpora en la cita la logística que te resulte más útil. Diseña las siete horas. Haz un diseño de los cambios de lugar. Diséñalo de modo que la cita termine con ella en tu casa.
- El entorno **C3** es un entorno generador de confort dentro del entorno sexual, como tu sala o tu jacuzzi.
- Un **entorno sexual** se caracteriza principalmente por su privacidad y debe hallarse muy cerca del entorno C3. Generalmente el entorno sexual es tu dormitorio.
- Una vez que pasan de C3 a S1 (juego previo) han cruzado el punto sin retorno. Ella experimentará el **remordimiento del comprador** si lo haces demasiado pronto, antes de haber generado suficiente confort.
- **La resistencia de último momento (RUM)** es el temor que experimenta la mujer justo antes de tener sexo, algo similar a la ansiedad del abordaje que sienten los hombres. Es tu responsabilidad ayudarla a superar esta sensación.
- A menudo la RUM aumenta notablemente como consecuencia de los puntos débiles de tu juego. Al mejorar tu juego reduces también el problema de la RUM.
- Otras técnicas para combatir la RUM son la **resistencia simbólica, la creación de hielo** y la **persistencia**.
- **Los puntos de ruta** son puntos en el juego, como la apertura o el aislamiento, que siempre deben estar presentes en cualquier juego que lleve a tener sexo.
- **Los puntos de fricción** son aquellas partes de tu juego que actualmente te están causando problemas. Todos los artistas venusianos tienen puntos de fricción.

años y muchos carecerán de la paciencia necesaria para practicar las artes venusianas hasta convertirse en maestros. Para aquellos que lo consiguen quedarán las ganancias. Es posible dominar las artes venusianas incluso en sólo algunos años, superando sistemáticamente todos tus puntos de fricción. La pregunta es ¿lo lograrás?

REVISIÓN DEL CAPÍTULO 8

- Generalmente, hacen falta entre cuatro y diez horas de generación de confort antes de que una mujer esté lista para tener sexo. Esto se conoce como la **Regla de las Siete Horas**.
- Besar es un generador de confort. Con la práctica, es posible aislar y besar consistentemente a las chicas dentro de los primeros veinte minutos de haber abierto el *set*.
- El entorno **C2** es todo aquel en el que se genera confort, separado del entorno de encuentro y del sexual.
- El traslado desde un entorno de confort a otro se conoce como **salto.** Hay dos maneras de saltar: el **rebote** y el **puente temporal**.
- **Rebote** es el acto de marcharse de un lugar para ir a otro en ese momento.
- Si van a hacer un rebote primero consigue su número. De ese modo no darás la impresión de que te conformas con el número si el rebote no tiene el resultado esperado.
- Un **puente temporal** es un acuerdo para verse en otra ocasión. Este movimiento es optativo y lo realizas sólo si te es imposible seguir la estrategia estándar de hacer un rebote por comida y, finalmente, para tener sexo.
- Tener un juego sólido es más importante que conseguir números de teléfono. La solidez en tu juego conlleva números sólidos.
- Es importante mantenerte practicando tu juego y consiguiendo montones de números. Cuando tienes cinco o diez números para llamar es mucho menos probable que te preocupes por estropearlo todo. Ningún número debe adquirir jamás una gran importancia para ti. Ésa es exactamente la actitud acertada.
- Después de conseguir su número de teléfono quédate y charla unos minutos más.
- Crea el hábito de repasar tus números y llamar sólo para charlar o para invitar a las chicas a acompañarte en cualquier actividad.
- Muchas chicas te fallarán cuando las llames. Eso **no es un gran problema.** Sólo sigue trabajando en tu juego y en tu rotación de llamadas. El juego es la combinación de destreza (la cual requiere práctica) y

Conclusión: sal a conquistar

Gracias por acompañarme en el viaje que te convertirá en un artista del ligue. Ahora que leíste este libro, estás armado con parte de lo mejor en cuanto a información, tácticas, estrategias y conocimiento que la comunidad de los artistas venusianos tiene para ofrecerte. Me siento privilegiado de haber podido compartir todas estas cosas contigo.

Por supuesto, una cosa es leer este libro y otra muy distinta es poner en práctica las artes venusianas; especialmente, debido a lo impredecible de las interacciones sociales y respuestas humanas (piénsalo en términos de la diferencia entre leer un manual de "cómo hacer" con respecto al sexo, y hacerle el amor a una mujer). Es por eso que no exagero al remarcar la importancia de salir al terreno y perfeccionar tu destreza como jugador a través de la práctica constante en tiempo real sobre objetivos reales.

Para usar una analogía deportiva, un atleta de primera línea no se hizo de la noche a la mañana, sino que pasó años entrenando en un gimnasio vacío, arrojando balones, pateando balones de futbol, corriendo circuitos... haciendo lo que requería su arte. LeBron James, por ejemplo, un jugador estrella de basquetbol, practicó los diferentes aspectos de su juego durante años, de modo que cuando llegó el momento de encestar un lanzamiento crucial con el reloj a punto de señalar el final del juego, la multitud rugiendo y tres defensores saltando hacia él, supo con exactitud qué hacer. Es algo instintivo. A través de innumerables repeticiones él ha calibrado su juego hasta un grado increíblemente sofisticado, en la jerga de las artes venusianas.

Lo mismo ocurrió conmigo y otros artistas del ligue "de primera línea": hemos practicado incansablemente hasta llegar a perfeccionar nuestra destreza. Al igual que LeBron en la cancha, encontraré pocas cosas que me desconcierten en el terreno, porque ya lo he visto todo, y he practicado para afrontarlo. Él necesita moverse superando los obstáculos, a menudo con la asistencia de alas, para dar en el blanco y anotar.

Pero no importa cuántas veces anotes en el juego del ligue; lo verdaderamente asombroso es lo que aprendes sobre ti mismo mientras recorres el camino. A medida que superes los obstáculos que encuentras sobre el terreno se te hará mucho más fácil superar obstáculos en todas las demás áreas de tu vida, incluyendo tu profesión, tus finanzas (en realidad, en cualquier área que se te ocurra). Pongámoslo así: si soy capaz de desarmar a dos o tres obstáculos y ligar en un club con una supermodelo completamente inaccesible, ¿crees que

voy a sentirme desconcertado al comprar una casa, o tener que tratar con una persona difícil en cualquier otro tipo de transacción? De ninguna manera.

Al tiempo que practicas el ligue por tu cuenta, asegúrate de no descuidar tu instrucción en esta área, donde siempre hay mucho por aprender (de hecho, yo aprendo cada día algo nuevo sobre el ligue, por lo cual actualizo sistemáticamente mi propia metodología cada seis meses). Doy seminarios y talleres sobre el Método Mystery y organizo *bootcamps* y para quienes no pueden asistir, he recopilado un suplemento para este libro titulado "El archivo de video de Mystery" ("Mystery's Video Archive") el cual te mostrará estas técnicas empleadas sobre el terreno por mí y por otros artistas venusianos. Puedes hallar más información sobre estos productos, servicios y más, visitando mysterymethod.com.

Hasta entonces, feliz caza.

Glosario

abridor. Relato breve que se usa para captar la atención de un grupo y ganarse su aceptación. Un *abridor* puede ser "directo", como un comentario franco al objetivo sobre su belleza (no recomendado), o "indirecto", como un comentario que no revela tu interés en el objetivo (recomendado).

accesorio de amarre. Algo tangible (por ejemplo, un sombrero o una bufanda) que se entrega al objetivo para hacer que le resulte más complicado abandonar el *set*.

afirmación de interés. Afirmación verbal explícita que deja claro tu creciente interés en un objetivo.

agallas. Temple creativo que permite al artista venusiano ser siempre el que dirige la interacción.

ala. Compañero del artista del ligue, cuyo principal propósito es ayudarlo a ligar con su objetivo.

alineamientos sociales. Amistades y otras relaciones formadas por las personas para incrementar sus oportunidades de supervivencia y reproducción.

amigo. Persona que teme expresar su interés romántico a una mujer a la cual ha intentado atraer y llegar a conocer pasando tiempo con ella.

ansiedad del abordaje. Necesidad de huir de una mujer que posee alto valor de supervivencia y reproducción, aun cuando existe una urgencia igualmente abrumadora por tener sexo con ella.

áreas vitales de concentración. Salud, riqueza y felicidad, las tres cosas que deben ser satisfechas para realizarnos en la vida y asegurar la supervivencia y la reproducción.

aro. Aquello que una persona muestra o pide con el propósito de ver si vas a "saltar" para ella.

artes marciales. Arte de la defensa propia, que contribuye a la supervivencia.

artes venusianas. Arte de ligar con una mujer que acabas de conocer y lograr entablar una relación íntima con ella, que colabora con la reproducción. Quienes las practican se denominan artistas venusianos.

balanceo corporal. Uso del movimiento físico para sugerir que estás a punto de dejar el *set*.

buen tipo. Un hombre que busca generar confort con una mujer antes de generar atracción.

calibración. Intuición social, afinada con precisión por el tiempo pasado sobre el terreno, la cual le permite al artista venusiano predecir la conducta social.

cebar el anzuelo-enganchar-sacar del agua-soltar. Metáfora que describe la aplicación de la prueba de sumisión, el examen, los calificadores y otros aspectos de A3.

conspiración. Marco compartido entre tú y tu interés romántico, caracterizado por chistes internos, apodos y una conexión cada vez más fuerte.

cortar el hilo. Acción de suspender un hilo conversacional que ya no es útil a tus propósitos.

cortejo. Curso natural de toda relación sexual desde el principio al final.

crear hielo. Uso deliberado de indicadores de desinterés para crear incomodidad como un modo de adiestrar a la mujer para que no repita un mal comportamiento.

dar trasfondo personal. Acción de proporcionarle a un objetivo el trasfondo personal de tu actual realidad de modo que pueda sentirse identificada.

defensa antizorra. Circuito muy bien calibrado en las mujeres, usado como un mecanismo interruptor para evitar que otros las vean como unas zorras, así como también para evitar la turbación de sentirse como tales.

demostración de alto valor (DAV). Todo aquello que transmite alto valor de supervivencia y reproducción.

demostración de escaso valor (DEV). Todo aquello que transmite escaso valor de supervivencia y reproducción.

desarmar. Acción y efecto de hacer que los amigos de tu objetivo temporalmente dejen de considerarte una amenaza, dirigiéndole negas a la chica en cuestión.

desdibujarse. Tendencia de las mujeres del terreno a dar números de teléfono que no funcionan. Los números que sí funcionan se llaman "sólidos".

desplazar. Acción de reubicar a una chica en una zona diferente del lugar donde se encuentran.

discreción. Cualidad de no alardear acerca de las conquistas sexuales. Propicia que las mujeres se permitan involucrarse en una aventura sexual al confiar en que ésta no tendrá consecuencias sociales.

entorno de encuentro. Todo aquel que ofrece una alta probabilidad de conocer mujeres. Según la cantidad de mujeres disponibles para intentar ligar con ellas, se puede hablar de un entorno "rico" o "pobre" en objetivos.

entorno de generación de confort. Entorno tranquilo y retirado donde tú, tu interés romántico, y quizá algunos amigos, pueden compartir un diálogo más prolongado.

entorno sexual. Lugar, especialmente un dormitorio o un cuarto de hotel, donde el artista del ligue y su objetivo entablan relaciones sexuales u otras formas de contacto íntimo.

entornos del juego. Lugares que tu interés romántico y tú probablemente visitarán durante el cortejo.

escala decimal de clasificación. La que se utiliza para darle a los objetivos una puntuación basada exclusivamente en su aspecto físico. El 6 representa una

chica atractiva y el 10, una supermodelo. Los artistas del ligue no se molestan en conquistar a alguien cuya puntuación sea inferior a 6.

escudo protector. Ciertas estrategias colectivas, elaboradas a lo largo de la historia, que les permiten a las mujeres evitar constantes abordajes de parte de los hombres.

especialista. Mujer contratada por su belleza por la gerencia de un lugar de encuentro. Los ejemplos incluyen azafatas de eventos, *shooter girls* y modelos de promociones.

espiral. Descontrolada reacción en cadena que puede generarse al descuidar por demasiado tiempo una o más áreas vitales de concentración.

estimulación emocional. Acción de lograr que una mujer responda a algo sólo porque "siente que está bien", aun cuando eso no necesariamente tenga sentido. Lo contrario del discurso racional.

falsa limitación de tiempo. La ilusión, cuidadosamente creada por ti en la mente de tu objetivo, de que estás a punto de marcharte.

fantasía del mate del tonto. Aquella que tiene un seductor que espera conocer a una mujer y luego llevarla al baño o a un lugar similar para tener sexo con ella como parte del mate del tonto. Esto no se considera un juego sólido.

fase de naturalización. Tiempo de práctica necesario para que una rutina escrita salga de manera coherente.

frustrado corriente (*frusco*) o típico hombre frustrado (THF) (AFC, por sus siglas en inglés). Artista del ligue "de salón" que en realidad es sólo un buen tipo con tendencia a colocar a las mujeres sobre un pedestal, únicamente para hacer que se aprovechen de él. Rara vez consigue sus objetivos.

fusión hacia delante. Acción y efecto de abrir un nuevo *set* y fusionar con él tu actual *set*.

fusión hacia atrás. Acción y efecto de reabrir un *set* previo y fusionar con él tu *set* actual.

gran desplome. Enfermedad, pobreza y soledad resultantes de una espiral descontrolada.

hilos conversacionales múltiples. Charla no lineal, como la de los amigos íntimos. Practicar este tipo de conversación con alguien nuevo produce la sensación de que ya son viejos amigos.

homeostasis social dinámica. Estado de perfecto equilibrio entre protegerse de los otros y alinearse con ellos, que buscan lograr todos los animales.

impulso de sumisión. Proceso de hacer que el objetivo salte por aros progresivamente mayores y frecuentes. Lo contrario se denomina "impulso negativo de sumisión".

incoherencia. Desconexión entre lo que dices y cómo lo dices.

indicadores de interés (IDI). Señales, principalmente no verbales, de que una mujer siente atracción por ti. Pueden ser "pasivos" (aquello que no hace), "activos" (cosas que hace) e incluso "falsos".

indicadores de desinterés (IDE). Señales, principalmente no verbales, de que una mujer no siente atracción por ti.

intentarlo demasiado. Inversión exagerada de esfuerzo visible o palpable para demostrar valor.

interiorización. Proceso de practicar el conjunto de habilidades del Método Mystery hasta automatizarlas.

interrupción externa. Cambio abrupto en la dinámica interna del *set*, a menudo causado por la llegada de alguien más.

inversión. Punto hasta el que una mujer se involucra contigo antes de marcharse de un lugar. Puede hacer una inversión de dinero, de tiempo, de emociones, de esfuerzo, etcétera.

invitaciones al abordaje. Contacto visual y otras acciones que sugieren que una mujer quiere que te aproximes a su espacio físico.

jerarquía de necesidades. Teoría de Abraham Maslow que establece que lo que motiva a los seres humanos son las necesidades insatisfechas y que ciertas necesidades básicas deben satisfacerse antes que otras más elevadas.

juego final. Tercera y última fase del cortejo.

juego intermedio. La fase intermedia del cortejo.

juego interno. Fortaleza interna de tu juego.

juegos de marco. Señales y sutilezas conductuales a través de las cuales las personas transmiten sus suposiciones.

juego sólido. Acción y efecto de escoger objetivos siguiendo los pasos que constituyen el Método Mystery. Lo contrario del mate del tonto.

kino. Contacto físico de cualquier tipo. Abreviatura de la palabra inglesa *kinesthetic* que se traduce como kinésico.

kinoescalada. Proceso de agregar progresivamente intimidad al contacto físico.

kino eco. Expresión de la creciente atracción entre dos personas. Se inicia con combates verbales y escala a leves empujones en tono de broma.

líder entre hombres. Interruptor de atracción que se enciende en una mujer al ver a un hombre liderando a otros hombres.

ligue. Primera fase del cortejo.

marco. Significado subyacente, contexto, lo que está implícito, suposición tácita en todo lo que dices. El marco da significado al contenido.

mate del tonto. Táctica de "empezar por la seducción". Lo típico es que sólo funcione con chicas que están ebrias o muy excitadas sexualmente. A mayor experiencia social de la mujer, menor probabilidad de éxito.

material prefabricado. Rutina particular de demostración de valor que ha sido interiorizada y está lista para ser usada en un *set*. Se dice que dicha rutina está "en la lata" o "enlatado".

Modelo M3. Parte del Método Mystery que describe el cortejo desde el momento en que un hombre y una mujer se conocen hasta el inicio de su relación sexual.

motor de supervivencia. Ancestral énfasis de la naturaleza en la reproducción como requisito para la supervivencia y evolución de todas las especies que hay sobre la Tierra.

nega. Comentario negativo hecho con sutileza que hace bajar la guardia a un objetivo y la lleva a cuestionarse su propio valor, aumentando tu valor relativo.

negación plausible. Sensación que deberías transmitirle a una mujer de que cualquier cosa que pudiera ocurrir es por tu culpa y no de ella.

objetivo arbitrario. Alguien con quien se liga por práctica, más que como resultado de una atracción física.

obstáculo. Amiga(o) de tu objetivo.

orbitador. Buen tipo que hace el papel de amigo de una mujer guapa y secretamente quiere acostarse con ella.

pavoneo. Uso sobre el terreno de ropa extravagante para anunciar a las mujeres tus habilidades de supervivencia. El hecho de que no te afecte la presión social que esto crea demuestra un valor más alto.

peón. Chica con la que has practicado tu juego anteriormente, con el único propósito de llevarla contigo a tu próximo *set* para facilitar la apertura. Se la usa a menudo para bajar escudos protectores.

picoteo. Acto de inclinarse hacia delante cada vez que el objetivo dice algo. ¡No hagas esto!

pila de rutinas. Secuencia de material prefabricado (un *abridor*, algunas rutinas, algunas tácticas, etcétera) para usar sobre el terreno.

preselección. Interruptor de atracción que se acciona cuando una mujer ve que ya obtuviste la aprobación de otras mujeres.

presentación por logro. Descripción que el ala hace para el *set* cuando les presenta al artista del ligue. No sólo incluye su nombre sino también algo impresionante que haya hecho (por ejemplo: "Éste es Mystery. Levitó sobre las Cataratas del Niágara").

principio de coherencia. Tendencia de una mujer a ser coherente con la conducta y el marco a los cuales ya está habituada al interactuar contigo. Por ejemplo, si para el momento que dejaste de tocarla no puso objeción alguna a tu contacto, probablemente tampoco se oponga la próxima vez que quieras intentarlo.

proximidad. Cercanía física. A menudo, un indicador de interés.

prueba de coherencia. Exploración, consciente o inconsciente, realizada por las mujeres sobre el terreno para determinar si un hombre será capaz de mantener y proteger adecuadamente a ella y a su prole.

prueba social. Acción y efecto de mostrar que otros en el *set* de tu objetivo consideran que tu valor es alto. Si tu valor no es considerado alto, se habla de prueba social negativa.

prueba de sumisión. Acto de pedir a un objetivo que haga algo para evaluar su interés en ti.

puente temporal. Intercambio de información de contacto con el propósito de continuar el juego con el objetivo otro día y en otro lugar.

punto de enganche social. Umbral en el cual el artista del ligue ha demostrado un valor lo suficientemente alto como para convertirse en parte de un *set*.

punto de ruta. Momento, generalmente entre los tres y los cinco minutos posteriores a abrir, en que le preguntas al *set* "¿De dónde se conocen?". Término usado también para describir aquellos puntos del juego, como la apertura o el aislamiento, que no pueden faltar en un juego dirigido a tener sexo.

puntos de fricción. Partes del juego de un artista venusiano que están causándole problemas.

racionalización. Procesos mentales usados por las mujeres para justificar sus acciones, ya se trate de engañar al novio sin sentir culpa o de salir "sólo a bailar", cuando su circuito emocional, en realidad, las está obligando a buscar reproducción

rapport. Capacidad de retener la atención de otra persona, de conectar con ella creando un vínculo comunicativo de carácter afectivo capaz de hacer que los mensajes fluyan con naturalidad.

rebotar. La chica y tú salen juntos del entorno de encuentro para ir a otro sitio.

Regla de las Siete Horas. Tiempo promedio acumulativo de generación de confort necesario para que una mujer esté lista para la seducción.

Regla de los Tres Segundos. La que establece que un artista venusiano debe abrir el *set* de una mujer dentro de los tres segundos de haberla visto, en ausencia de circunstancias atenuantes (por ejemplo, la presencia de una mesera).

remordimiento del comprador. Sensación de arrepentimiento que experimenta una mujer cuando, después del juego previo pero antes del sexo, siente que ha ido demasiado lejos muy pronto, ya sea empujada o por propia voluntad.

reproducción. Paso de los propios genes a la prole.

resistencia simbólica. Duda transitoria acerca de una escalada en el contacto físico. Es una respuesta emocional programada en las mujeres para evitar sentirse como unas zorras.

resistencia de último momento (RUM). Conducta de una mujer que se muestra reacia a tener sexo por primera vez cuando el acto ya es inminente. Su última línea de defensa.

robot social. Persona que carece de la habilidad de vibrar naturalmente con los demás.

seductores. Artistas del ligue inexpertos que se concentran en tener sexo con una mujer antes de atraerla.

sobrevivir. Vivir, en oposición a morir.

subtexto. Algo implícito indirectamente.

tener estándares. Sutiles señales en tu conducta que confirman el marco de que eres un tipo selectivo y de alto valor.

teoría avanzada de grupos. Arte de fusionar grupos sobre el terreno.

teoría del gato. La que afirma que se debe mantener el "cebo" apenas fuera del alcance de la mujer y tentarla continua y gradualmente a cazar, igual que se puede tentar a un gato utilizando una cuerda con algo atado en un extremo.

teoría de grupos. Aplicación de la dinámica social y el Modelo M3 a grupos de personas con los que uno se encuentra en lugares públicos.

trampas para jugadores. Son tres: 1. no justificar una atracción mutua, 2. no darle importancia al confort y 3. el remordimiento del comprador.

umbral de la resistencia de último momento. Línea divisoria entre que una mujer tenga o no sexo contigo. Varía de un encuentro a otro.

umbral de sumisión. La trayectoria de un continuo que separa las pruebas que ella aceptará de las que no aceptará realizar cuando se lo pidas.

zona de la amistad. Trampa que aparece cuando una mujer se acostumbra tanto al carácter no sexual del confort generado por un hombre determinado, que prefiere que él continúe en ese rol. Si ella te dice: "Seamos sólo amigos", has caído allí.

Esta obra fue impresa en Diciembre de 2009
en los talleres de Ediprint S.L.
La encuadernación de los ejemplares se hizo
en Reinbook S.L.

Exh 3

EL ARTE SECRETO DE LLEVARSE MUJERES HERMOSAS A LA CAMA

El autor de este libro está considerado como un artista de la seducción y es reconocido como el hombre que mejor entiende –y practica– los sutiles mecanismos de la seducción. Erik von Markovik, conocido como Mystery, nos revela los pormenores del método que ha causado sensación en todo el mundo; un método perfeccionado a lo largo de una década y cuya eficacia ha sido demostrada infinidad de veces; un método basado en un profundo conocimiento de la psicología femenina, de sus motivaciones, deseos y debilidades.

No importa si es usted tímido o poco experimentado socialmente. Tampoco importa su edad, su condición social o si carece del atractivo de Brad Pitt. El método propuesto en estas páginas le permitirá acercarse a ***cualquier*** mujer sin temer al rechazo y saber ***exactamente*** qué decirle para despertar su interés. También ayudará a lograr que se sienta atraída ***irresistiblemente*** hacia usted y a vencer ***cualquier*** resistencia que ella manifieste.

"¡Mystery ha descifrado el código para lograr que una mujer diga SÍ!"
Revista Elle

"El mayor artista del ligue del mundo"
Revista Marie Claire

OCEANO
www.oceano.com.mx

ViaMagna
www.editorialviamagna.com

ISBN 978-607-400-203-4